PLAYSTATION 2 • PC • GAMECUBE • XBOX • GBA • PSP • NINTENDO DS

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMA[...] DE BENELUX

APRIL 2005 NUMMER 04 JAARGANG 13

GRAN TURISMO 4
MARATHON-TEST

FIFA STREET
PU REDACTIE GEDOLD

SPLINTER CELL
CHAOS THEORY

DEVIL MAY CRY 3
DUIVELS GOED

The Godfather

STAR FOX ASSAULT • THE PUNISHER • BROTHERS IN ARMS • DOOM 3
VIEWTIFUL JOE 2 • STRONGHOLD 2 • BATEN KAITOS • CITY OF HEROES
BOKTAI 2 • WARIOWARE: TWISTED! • ACT OF WAR • LEGO STAR WARS
SUIKODEN IV • FIGHT NIGHT ROUND 2 • SHADOW HEARTS: COVENANT

INHOUD



Muriëlle werkt elke middag trouw haar bakje müsli met rechtsdraaiende boerenlandyoghurt naar binnen. Overtuigd vegetariër als ze is, komt er bij haar geen vlees of vis de mond in. Sowieso wordt ze niet graag verrast op culinair gebied. De rest van de PU crew heeft daar minder moeite mee.

■ JAN



Ik at ooit schapenkop in IJsland. Het vlees rond de jukbeenderen en de kaak is best lekker, alleen de geur die bij het koken vrijkomt, is niet te harden.
Het grappige is dat schapenkoppen in IJsland gewoon in de supermarkt liggen, naast de ovenfrites en de diepvriespizza's.

■ JEROEN



Ik heb laatst met wat vrienden Chinese fondue geprobeerd, in een echte ouderwetse Chinese fonduepan. Nou dat werkte voor geen meter en na drie stukken half rauw vlees naar binnen te hebben gewerkt, werd unaniem besloten om maar te gaan steengrillen. Werd het toch nog gezellig.

■ JURJEN



In Gambia heb ik eens bij iemand thuis gegeten in een lemen schuurtje met twintig kinderen, vijf volwassenen en een halfdode oma. Het eten bestond uit het gezamenlijk handmatig kneden en graaien in een grote pot vol onbestemde dingen, om die vervolgens oraal in te nemen en er dankbaar bij te kijken.

■ STEVEN



Het raarste blijft voorlopig nog die half levende inktvis op de afgelopen Tokyo Game Show, je weet toch?
Maar het vieste dat ik ooit at, is ongetwijfeld het schaaltje sushi dat kots bleek te zijn, het jaar daarvoor eveneens tijdens de TGS.

■ MURIËLLE



Boris probeert me altijd vegetarische vis-koekjes aan te smeren als we bij de Thai zijn, en zijn argument is dan dat het vegetarische vissen waren dus die kan ik best wel eten. Maar ik eet geen beesten, dat vind ik zielig. Eén keer in Korea heeft Dre mij hondensoep laten eten maar dat was zonder dat ik het wist.

■ J.J.



'Wat de boer niet kent dat eet ie niet', dat is zo'n beetje mijn levensmotto. Ik was dan ook absoluut niet blij toen ik een paar maanden geleden met Muriëlle in Londen in een Marokkaans restaurant belandde. Die gasten hadden niet eens zuurkool met varkenslapjes!

■ BORIS



Als we het toch over motto's hebben is dat van mij: 'als het maar veel is'.
Helaas ben ik vorige maand met vriendin en al door het bed gezakt tijdens nachtelijke werkzaamheden en heeft m'n schatje me op een dieet gezet van rechtsdraaiende boerenlandyoghurt met müsli. Bwaaagh.

■ ED



Ik ben gek op Chinees eten en volgens mij zitten daar ook hele vreemde ingrediënten in. De rattenplaag rond onze Grote Kerk is in ieder geval ten einde sinds zich daar een Chinees vestigde.
Verder heb ik hond gegeten in Korea maar prefereer ik in dat kader toch een hotdog.

■ ALS EEN VIS IN HET WATER

Kleine visjes worden groot, en omdat ze niet nog niet op zichzelf wilden gaan wonen, besloot Muriëlle tot de aanschaf van een luxer verblijf voor haar dertien guppen. Muriëlle in haar nopjes, tot ze merkte dat die vreselijke slakken sindsdien ook met een grijns van oor tot oor rondzwemmen, en hun geslachtsdrift evenredig aan het aantal vierkante centimeters is toegenomen, en dat was nu ook weer niet de bedoeling.



OVERSPEL

Ik heb het al eerder geschreven, de markt is snel aan het veranderen en niet altijd op een manier die wij graag zien. Zo waren we (en vele andere gamesbladen en -sites met ons) deze maand getuige van het verrassende feit dat de eerste reviewcode van Gran Turismo 4 exclusief aan een programmagids "gegeven" werd. Een blad dat nota bene per maand slechts enkele pagina's aan games besteedt.
Een vreemde ervaring, na altijd in de veronderstelling te zijn geweest dat het informeren van de echte gameliefhebbers (degenen die dus gamesbladen lezen) toch wel het belangrijkste voor een uitgever moet zijn.
De huidige strategie van Sony blijkt echter een andere, eentje die op z'n zachtst gezegd niet echt loyaal is tegenover haar trouwe fans. Er valt volgens Sony namelijk meer te halen bij de groep die nog niets over (hun) games en console weet, deze groep heeft immers nog niet voor een platform gekozen en moet dus overtuigd worden.
Wellicht dat het echt zo werkt, deze groep is immers nog kneedbaar. Tegelijkertijd is 't zoiets als elke willekeurige vrouw meer aandacht geven dan je eigen vriendin want laatstgenoemde vindt jou toch al leuk.
Dit mag in eerste instantie logisch klinken, uiteindelijk zal die vriendin zich in de steek gelaten voelen en op zoek gaan naar een ander. En in dit geval staan er minstens twee te trappelen...



NIELS

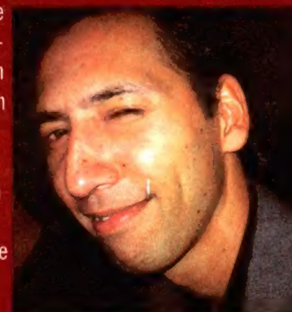
OUDEN DOOSCH

Misschien herkennen jullie de man rechts op de foto, dat is namelijk John Romero, de geestelijke vader van Doom en Daikatana. In dit nummer kun je een artikel lezen over de ondergang van het eens zo gevierde Ion Storm, alwaar legendarische mannen als Todd Porter, Tom Hall, Warren Spector en dus ook Romero de gamesindustrie een poepie dachten te laten ruiken. Het liep iets anders...
O ja, dat blonde boysband blaagje is onze Jan op een van z'n eerste tripjes voor de PU.



■ AFSCHEID VAN SKATE

Van alle PU-testers was Skate er het langste bij. Meer dan acht jaar al. Dat maakt het extra pijnlijk dat we nu afscheid van 'm moeten nemen. De constant toenemende werkdruk eist steeds meer van onze redacteuren en als zij ook andere werkzaamheden hebben die steeds meer tijd vragen, gaat dat conflicteren en moet je keuzes maken. Wij hebben de keuze uiteindelijk zelf maar voor Skate gemaakt. Wel hebben we hem uitdrukkelijk gevraagd in beeld te blijven voor speciale opdrachten en het hosten van de Gameplay. Skate, het ga je goed.



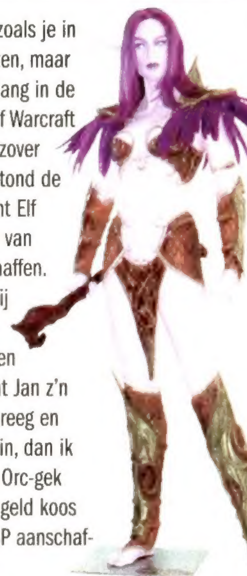
■ IEMAND MOET HET DOEN

Nog lang na zijn Dubai-trip was Ed in Oosterse sferen. "Ed is lam", grapte men op de redactie. Toch maakte het op een of andere manier wel indruk op de redacteuren. Toen Ed gekleed in zijn Oosterse gewaad schreeuwde "waar blijven bij Allah m'n teksten!", z'n woorden kracht bijzettend met z'n zwaard, had ie binnen no time de gevraagde artikelen binnen.



■ WARCRAFT GEKTE LEIDT TOT HUWELIJKSCRISIS

Niet alleen Steven, zoals je in dit nummer kunt lezen, maar ook Jan is al wekenlang in de ban van het World of Warcraft virus. Het ging zelfs zover dat ie op het punt stond de hier afgebeelde Night Elf pop voor de somma van 400 euro aan te schaffen. Volgens Jan kwam hij net op tijd bij zinnen. Ingewijden weten beter. Het schijnt dat Jan z'n vrouw er lucht van kreeg en dreigde: "die pop erin, dan ik eruit!" waarna onze Orc-gek snel eieren voor z'n geld koos en als troost een PSP aanschafte. Ook leuk, toch?



INHOUD



38

SPECIAL REPORT: ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

De een hangt de snikkel in de champagne, de ander neemt nog een appeltje in het testhok. Ed vertrok naar Dubai om zich uitgebreid te laten feteren en J.J. testte de preview-versie van Konami's eerste racegame. Een verhaal met twee gezichten...



66 SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Na drie delen in drie jaar zou je denken dat de rek er wel een beetje uit was. Snel incashen en wegwezen...
Niets is echter minder waar want dit derde deel overtreft z'n voorgangers op alle fronten.

72 FEATURE: WORLD OF WARCRAF REVISITED

Op speciaal verzoek van Steven besteden we na de review opnieuw uitgebreid aandacht aan World of Warcraft. En gezegd moet worden dat onze WoW-verslaafde nog een heleboel zinnigs te melden had over dit meesterwerkje. Toch nog eens iemand bij wie z'n verslaving tot iets positiefs leidt.

52 GRAN TURISMO 4

Sony had het liefst gezien dat we de exclusieve review (lees promopraatje) uit de Veronica Gids hadden overgepend maar zo zijn we niet getrouwd natuurlijk. Gelukkig lukte het ons toch nog om nét voor de deadline een review-exemplaar te scoren, waarna J.J. en Boris zich 24 uur lang opsloten met De Moeder Aller Racegames.



EXTRA! PLAYBOY: THE MANSION

De game heeft niet veel om het lijf... laten we het daar maar op houden. De poster daarentegen.... ook niet!



GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

FF BIJPRATEN

Hey PU.
Ik wil even reageren op wat Jeroen schreef in PU 2. In zijn stukje Effe Bijpraten over de PS2 heeft hij het over de online functie in games. Ten eerste kan ik het me niet voorstellen dat het hem "worst zal wezen" of games met of zonder online functie worden uitgegeven, want een online functie voegt zeker wat toe aan de game.
Ten tweede is het niet altijd zo dat een online functie een extraatje is. Sommige games kunnen niet zonder online functie. MMORPG's en America's Army even niet meegeteld, zijn er nog steeds veel games die zonder online functie (volgens mij) erg slecht zijn.
Een paar voorbeelden. RTS games stellen vaak niet veel voor zonder multiplayer. Dit kan smaak zijn maar toch heb ik nooit meer dan een paar missies gedaan van spellen als C&C Generals (+Zero Hour), Empire Earth, C&C Red Alert 2 en The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth.
Hoewel de singleplayer van LotR: BfME wel erg goed is, weet ik toch al dat ik hem veel meer online ga spelen en de singleplayer waarschijnlijk nooit helemaal uitspeel (ben nu ergens in Gondor en nog niet met Evil begonnen). Ik heb veel meer genoten van die spellen online dan in singleplayer.
Hetzelfde geldt voor FPS games. De Unreal Tournaments en ook C&C Renegade stellen qua singleplayer erg weinig voor maar ik heb van beide spellen toch erg genoten dankzij de online functies.
Tenslotte slaat dat gedeelte over de patches helemaal nergens op. "Ik hoor overigens niemand klagen over de vele updates die je via XBOX Live binnen krijgt.", schreef Jeroen. Waarom zouden we hierover klagen? Op de PC fixen die updates ook singleplayer bugs en ik denk dat ze dat op de console ook doen als er singleplayer bugs zijn. Ze kunnen onmogelijk alles testen. Als dan blijkt dat er toch nog wat bugs in het spel zitten, worden die verholpen of als de fans graag een aanpassing willen. Ik vind het behoorlijk tof van Bungie dat ze d.m.v. een patch Team Slayer hebben toegevoegd aan Halo 2. Ik speel deze mode nu regelmatig.
Ik ben het wel met Jeroen eens dat het bij veel andere games alleen een leuke extra is en dat games zeker niet een hoger cijfer hoeven als er multiplayer bijzit tenzij de multiplayer erg speciaal is. Dat is hetzelfde als met een button layout. Dit moet, vind ik, gewoon even gemeld worden maar hoeft niet het cijfer te beïnvloeden.
Toch moet Jeroen niet beweren dat "online een extra is om de levensduur te vergroten" en suggereren dat dit bij alle games zo is, want dan zouden er echt geen 425.000 gamers iedere dag Halo 2 spelen.

Frank Peelen | Leiden

Meestal geeft Jeroen in de Yo! Post een voorzetje voor het antwoord op een brief, waarna ik (Ed) het afzeik-gedeelte voor m'n rekening neem. Het feit dat Jeroen op jouw brief geen antwoord had, zegt denk ik genoeg. Gefeliciteerd, je bent een van de weinigen die er ooit in geslaagd is Lange J. tot zwijgen te brengen. Brief van de Maand dus.

ANTI NINTENDO

Ik begrijp J.J. niet. Iedere keer komt hij met hetzelfde kunstje, terwijl in mijn optiek toch wel duidelijk is dat de meeste PU lezers op iets totaal anders zitten te wachten. (zie voorkant PU: "Nintendo DS: Dope Shit"). Elke keer krijgen we een goedkoop fanboy verhaaltje met een weinig volwassen uiterlijk en iedere keer zitten we weer te kijken naar de enorme stupide negativiteit jegens Nintendo.
Sorry maar ik heb (nog) niks met J.J., al helemaal omdat ik zijn "Ik kraam fanboy verhaaltjes uit" houding wel grappig vind (voor tien minuten) maar zeker niet innovatief. Dit had je ook op een willekeurige Sony/Microsoft fanboy-site kunnen lezen. Ik hoop dat J.J. snel zijn "grote mond" dicht leert houden want ik gun hem toch het allerbeste.
In die tussentijd wacht ik met smart op J.J.'s rectificatie/excuses. Naar ik inschat een klein stukje tekst maar wel nederig en op een toon die ik wél dig.

The Ghost | Internet

We hebben aan J.J. een DS gegeven en het ding is nog steeds heel. Misschien komt het dus nog wel goed met 'm.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrift. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



DE JEUGD

Beste PU redacteuren. Ik ben een 12 jarige lezer en ik vind jullie blad erg cool. Daarom schrijf ik dit.
Elke maand als de PU binnen valt, storm ik er op af. En lees hem van voren naar achteren ik neem hem mee naar school. En kan ik lekker opscheppen.
Ik heb ook nog wat vragen voor jullie.
Ik heb een probleem met GTA:San Andreas. Steeds als ik speel, vallen ze me zo maar aan, al die mensen.
Ik hou van die strips achter in de Power Unlimited vooral die van oktober.

Daniel Abrahamse | Internet

Jij bent 12 en hebt GTA SA gekocht? Logisch dat iedereen je aanvalt. Je weet toch dat je 18 moet zijn om de game te mogen spelen en kopen? Of heb jij een hele goede vervalste identiteitskaart want dan wil Jeroen er ook eentje; mag hij ook een keer een biertje drinken buiten de carnaval.

LELIJKE KAFT

Yo PU gaste.
Ik ben nu al een jaartje abonnee van jullie blad. Ik weet het, niet echt lang. Ik stond deze maand weer bij de brievenbus te wachten op de PU want de oude had ik al drie keer doorgelezen. En toen kwam eindelijk de postbode. Hij viel door de brievenbus en nog voordat hij op de grond viel, had ik hem al opgevangen en de folie er afgescheurd.
Ik was geschokt door wat ik toen zag en voelde, een kaft van slechte kwaliteit. Normaal is de kaft glad en van top kwaliteit stevig maar toch buigzaam. Ik smeek jullie maak niet meer een PU met die rotkaft maak ze weer zoal het november nummer van 2004.

Jeroen | Internet

Weleens in de spiegel gekeken de laatste tijd?



JAN'S WERELD

Whahaha die Jan, altijd lachen met die vent. Beweert een die-hard Warcraft fan te zijn maar ondertussen maakt hij mooi een fout in de review van World of Warcraft. Jan noemt op met welk ras en welke class hij speelde (blz. 13 bij autodrop), op een gegeven moment zegt hij dat hij ook met een WARLOCK TROLL heeft gespeelt, en nu komt het: Er bestaan geen warlock trolls in World of Warcraft!!!
Ik heb zelf de beta gespeeld en zelfs op de Blizzard site waar je alle classes en de daarbij behorende volken kan vinden, staat geen warlock bij de trolls.
Jan, bedoelde je niet toevallig een Troll Sjaman? ;-)
Nou Jan, ik hoop maar dat ik je Warcraft status nu niet te veel heb beschadigd (wil natuurlijk niet een Jan in orc actie achter mij aan hebben :-P).
Met vriendelijke groet

Joeri v/d Linden | Internet

Ach weet je; Jan heeft het ook altijd over: de slagroom van de ijsberg, magische magie, de tering is geworpen, buitenaardse planeten, lariekul en ijs laten bevriezen.... Jan zou Jan niet zijn als hij geen foutjes zou maken.



J.J. EN DE DS

J.J., ik vind het maar dom wat je over de DS vertelt. Hoezo is het ding nou kinderachtig?? Hij ziet er super strak uit! Helemaal niks kinderachtig aan. Wat vind jij dan wel niet volwassen??
En hoezo goedkoop plastic?? Een beetje raar hoor.
Ik heb met de DS al een paar uur gespeeld maar ik vind het echt geweldig en het geluid is ook super strak... En als je het pennetje weer gewoon terug stopt waar hij hoort, ben je hem in een week zeker niet kwijt.
Ga zo door PU.

Mark Hoeks | Internet

Als J.J. het pennetje zou steken waar het volgens hem hoort.... moet ie naar de eerste hulp.



ZEIKENDE JEROEN

Yo PU,
Ik liep me al een tijdje aan Jeroen te irriteren maar nu is ie echt te ver gegaan. Eerst naait hij Kingdom Under Fire: The Crusaders (naar mijn mening) gewoon hard van achteren. En nu lees ik deze maand allemaal domme dingen in "Effe bijpraten over de PS2".
Hij zegt dat online gamen helemaal niet zo belangrijk is en dat het alleen een extraatje is bij een singleplayer spel. Nou dan heeft ie zeker nog nooit van Counter Strike gehoord? Het is een van de meest gespeelde games aller tijden en is puur en alleen op multiplayer gebaseerd.
Vervolgens zegt ie dat Xbox Live alleen goed is voor patches enzovoort bijv. Pro Evo 4. Nou sorry hoor maar op de Xbox is ie tenminste opgelapt, PS2 Pro Evo spelers zitten nog mooi met een foutje in hun spel.
Naja ik mocht Jeroen toch al niet zo als reviewer en ik ben blij dat ie er is anders had ik niemand om op te zeiken.
Verder vind ik dat Boris af en toe echt bullshit schrijft, maar meestal levert hij wel goed werk. Ik vind Steven, Jan en Jurjen (afgezien van z'n Spider-Man 2 foutje) de beste reviewers en ik geniet dan ook elke maand weer als jullie blad door de bus valt. Ga zo door maar laat Jeroen zich in het vervolg niet meer zo aanstellen.

Peter Kapritsias | Amsterdam

Ach, je weet het met PUbers hè. Altijd overal tegenaan schoppen en denken dat ze het beter weten..

EEN ZIEKTE

Beste Jurjen,
Aangezien ik weet hoe een groot Nintendo liefhebber jij bent, denk ik dat ik er goed aan doe om mijn passie te delen en je deze foto's van mijn Game Boy collectie te sturen.
Ik ben nog geen jaar bezig met het sparen van deze (zeer verslavende) speeltjes... maar toch heb ik er in tien maanden tijd zo'n 21 bij elkaar weten te brengen.. ze zijn allemaal in werkende staat (de meeste zelfs in topconditie).
Op de andere foto's staan de handtekening die je met de PU Gameplay voor me had gezet. (op de gamecartridge van Mario en Duckhunt en Skate op de controller). Misschien herinner je me nog, ik was die vage gozer die ook Nintendo op z'n (rechter) kuit had staan.
Nou ja... ik ga gewoon door met verzamelen en ga jij zo door met het beoordelen van de games (en je commentaar daarbij...)
Met vriendelijke groet.

Sjoerd van Gestel I Internet



Heb jij ook zo'n verzameling? Stuur het op. (De foto's dan hè, niet de verzameling).

WEG MET NINTENDO!

Ik heb een idee dat jullie blad zal verbeteren, qua ruimte en overzichtelijkheid: Gooi Nintendo eruit! Die hebben toch hun eigen kleuterblaadje (de N-Gamenerd), waarin hun kleutersystemen en kleuterspelletjes veel beter tot hun recht komen dan in een vet en serieus blad als de PU.
De hele wereld weet toch al dat Nintendo uit de tijd is. Heel leuk hoor dat ze twintig jaar geleden belangrijk zijn geweest maar wie heeft daar nu nog een boodschap aan? Alleen die zogenaamde fanboys, gameterroristen!
Sony doet het veel beter en Xbox is ook supervet, en helemaal van dit moment. Ik bedoel, waarom zou je nog met die stinkloodgieter op stomme beestjes springen terwijl je als de Master Chief een megavette oorlog kan spelen?
En de spellen van de derdepartij ontwikkelaars sucken ook het meest op de Gaycube. Resident Evil 4 wordt ook gaver op de PS2 want dan gaat hij vast online. Ik zag de reclame van de nieuwe Metroid (wat is dat voor een k*tnaam??) en ik kan Boris alleen maar gelijk geven in die aflevering van Gamekings. Het is echt niet stoer maar stom en paars en het speelt klote, dat kon ik zo al zien.
Ook is de PSP echt veel vetter dan die lame DS met z'n stomme pennetje. En er komen tenminste vette spellen op. Niemand wil die schijtspelletjes op de DS spelen!
J.J. zegt het ook al en ik ben het met hem eens. Ik denk dat wij allebei dope oorlogs- en autosims willen spelen op de vetste consoles (en dat zijn toevallig wel ff de Xbox, de PS2 en de PSP! They rulezzz!!)
En om de ruimte in het blad nog wat te vergroten, kunnen jullie Jurjen en Steven ook wel ontslaan want dat zijn toch de fanboys die met hun kop in Mario's hol zitten. J.J. en Boris die weten wel waar ze het over hebben, die houden van dezelfde games als ik en gaan voor lekker veel blood, gore en zieke shit en zo met shooten en auto tunen. Vet cool die gasten!
Dus pak die kubus bij dat stomme handvat en smijt 'm op de dichtstbijzijnde vuilnishoop! Daar is dat handvat voor bedoeld! Nintendo = Stink-tendo!
Da groetuh,

Nintendood | Internet

Nintendo extremisten hebben naar jouw adres gevraagd. Ze zijn inmiddels op weg om ongelofelijk hard hun tong naar je uit te steken!

★ KORTE ★ VRAAGJES

Hey luitjes van de PU! ik heb hier ff wat vraagjes voor jullie.
1. Steven had het in het december nr. van vorig jaar over walkthroughs van Metroid Prime 2. Waar kan ik die op internet vinden?
2. Komt er nog een aanbieding in de PU voor de Nintendo DS (voor een jaarabonnement of prijsvraag ofzo).
3. Zijn die plastic knopjes van de DS nou echt zo slecht dat het er zo afgaat of is dit gewoon gelul en is het gewoon slecht voor het uiterlijk?
En jullie blad is egt gruwelijk goed!

Bas de Böck | internet

1. Probeer www.gamefaqs.com eens en anders kun je altijd onze Bor bellen.
2. Een prijsvraag zit er dik in. Sterker nog, hij zit er in!
3. Bij normaal gebruik is er niets aan de hand.

Eey mannen. Ik heb ff een paar vraagjes
1. Komen er nog een paar goede shooters naar de Cube?
2. Is het nog de moeite waard om een kubus te kopen?
3. Is het een beetje vet in Assen? Want mijn pa en ma overwegen om daarheen te verhuizen. Was niet meer te troosten totdat ik hoorde dat een stel van jullie er woonden :D

Brood | Internet

1. Geist schijnt een hele goede te worden.
2. Tuurlijk, de Cube heeft nog wel een aantal toffe verrassingen in petto.
3. Assen is de bomb, als we Jurjen moeten geloven, Ed zou nooit weg willen uit Monnickendam, terwijl Jeroen zweert bij Zaandam... Ach, alles beter dan Spanbroek, moet je maar denken.

---

ff snel to the point dan:
1. DoA Ultimate... die hebben jullie wel gereviewed bij Gamekings maar ik zie 'm nergens in de winkel liggen? Hebben we hier latere releasedate of komt ie sowieso niet in Europa?
2. Hebben jullie enig idee wanneer Starcraft Ghost te verwachten valt? Ik bedoel Warcraft III liet toen ook op zich wachten maar daar was nog wel enig nieuws omheen. Rond SG is het ijzingwekkend stil.
3. Wordt de Xbox 2 nou wel of niet backward compatible?

Tim de Vries | Internet

1. Volgende keer je brilletje opzetten
2. We hebben geen enkel idee. We hopen dat deze "geest" ineens opduikt.
3. We weten het nog niet zeker. In ons E3 nummer zal je het ongetwijfeld lezen.

Kan ik misschien het e-mail adres krijgen van Jurjen? Ik woon ook in Assen.

Geert de Graaf | Internet

Heb jij e-mail? In Assen? Volgens Jurjen is dat onmogelijk.

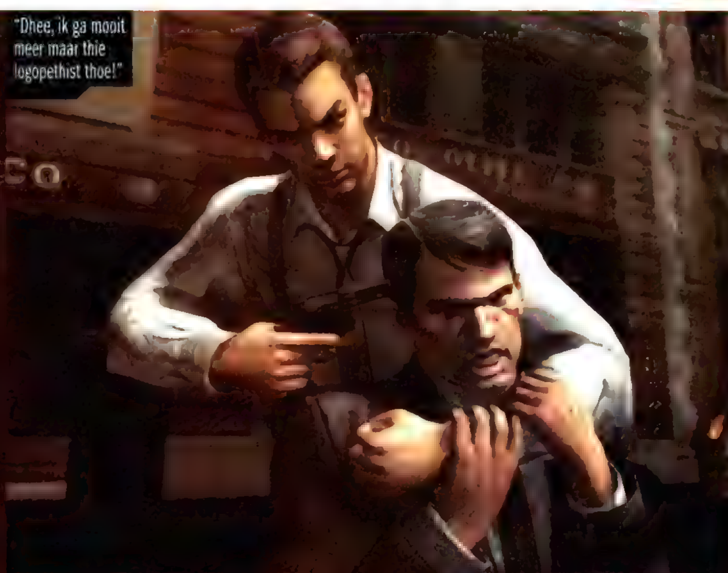
Yo! Weet U misschien hoe de nieuwe NFS10 komt te heten?

Rens | Internet

Het schijnt dat ze dat bekendmaken op de E3 2011.

The Godfather THE GAME





Electronic Arts vloog ons naar New York om aanwezig te zijn bij de spectaculaire presentatie van de game met het grootste budget ooit: The Godfather The Game.

We hebben drie en een halve minuut gesproken met James Caan en Robert Duval, de twee acteurs uit de film die EA wist te strikken voor het inspreken van de stemmen voor de game. We spraken tien minuten met de producer van de game, die ons in grote lijnen hetzelfde vertelde wat hij later die avond ook op de perspresentatie zou vertellen. We zagen in totaal misschien twee minuten ingame footage en vijf minuten uit een cutscene die draaide op de engine van de game.
Na afloop van het hele spektakel bleven wij een beetje verbaasd achter met de bizarre conclusie dat we nog steeds niet precies wisten hoe de game in elkaar stak en wat nu precies de bedoeling is van het hele spel.
Welkom in de nieuwe werkelijkheid van Electronic Arts werd ons door een Engelse PR medewerker gemeld. Deze game heeft zo ongelofelijk veel geld gekost en EA is van plan om er nog zo ongelofelijk veel marketingbudget tegenaan te gaan gooien dat, mits deze opzet lukt, we dit nog veel vaker gaan meemaken.

ZOEKTOCHT NAAR INFO

De hele bedoeling van het evenement was de wereld duidelijk te maken dat The Godfather The Game eraan zit te komen. Nou, die opzet is gelukt. De game komt eraan maar wij moesten wel nog effe aan de slag om tussen de cocktails en de hapjes door, uit te zoeken waar het spel precies over gaat. We spraken medewerkers van Electronic Arts en we spraken met bevriende journalisten die ook allemaal wanhopig op zoek waren naar informatie over het spel. We zijn gelukkig toch nog het een en ander te weten gekomen.

DE HOOFDPERSOON

The Godfather draait om de cast en het verhaal uit de film maar de speler speelt niet met een van de bekende personages. Hij of zij speelt met een nieuw personage dat een verhaallijn volgt maar zich daarnaast kan uitleven in het New York van de jaren '40. In deze stad geldt het zogenaamde "zandbak principe" waarin de speler kan doen en laten wat hij wil zonder verder direct invloed op het verhaal te hebben. In plaats daarvan worden minigames of subplots ontrafeld.
Electronic Arts heeft in die context gesproken over het San Andreas principe maar ik denk persoonlijk dat San Andreas er alleen bij wordt gehaald om een beetje stof te doen opwaaien. Ik heb in ieder geval niets gezien dat duidt op een San Andreas opzet. Wat ik wel heb gezien, waren een aantal voorbeelden van de gameplay elementen. We zagen een gangster (we nemen aan de hoofdpersoon) die een winkeleigenaar afperst. Het slachtoffer kreeg een aantal flinke klappen, een kopstoot en nog een trap toen hij op de grond lag. Dat zag er goed uit.
Uit het geheel leidde ik zo'n beetje af dat het de bedoeling is om New York als het ware te veroveren. De speler kan een bepaalde buurt overnemen van een andere maffia familie en moet daarvoor een aantal zaken regelen. De politie moet worden omgekocht, de lokale middenstand afgeperst en de concurrentie met geweld uit de weg geruimd.

"Sjesus man, wanneer leer je nou eindelijk eens fatsoenlijk een das strikken."



TOP 5 GODFATHER ONELINERS

"My father taught me many things ... keep your friends close, but your enemies closer." *Michael Corleone*
"If anything in this life is certain: If history has taught us anything, it's that you can kill anyone." *Michael Corleone*
"Discontent for money is just a trick of the rich to keep the poor without it." *Michael Corleone*
"Just when I thought I was out, they pull me back in. [Our true enemy has not yet shown his face.]" *Michael Corleone*
"Even the strongest man needs friends.... Politics is knowing when to pull the trigger." *Don Lucchesi*





THE GODFATHER FACTS



■ Nadat in de eerste film Sonny Corleone is neergeschoten, organiseert Tom Hagen een bijeenkomst met alle maffia bosses om een einde te maken aan het bloedvergieten. Dit gesprek vindt plaats in een gebouw waarvan we een kort shot zien. In werkelijkheid is dit gebouw het hoofdkantoor van de Federal Reserve Bank in New York. De makers hinten hier naar de onderwereldpraktijken van Wallstreet.

■ Warren Beatty, Jack Nicholson en Dustin Hoffman hebben allemaal de rol van Michael Corleone aangeboden gekregen. Ze weigerden.

■ Ook Burt Reynolds mocht de rol van Michael Corleone spelen maar Marlon Brando vond hem meer een TV acteur en wilde niet met hem samenwerken.

■ Sergio Leone werd gevraagd om The Godfather te regisseren. Hij bedankte voor de eer omdat hij wilde werken aan zijn eigen maffia film: Once Upon a Time in America (1984). Later gaf hij toe veel spijt te hebben gehad van zijn beslissing.

■ Het afgehakte paardenhoofd was afkomstig uit een fabriek voor hondenvoer in New Jersey.

■ Sinaasappels en moord gaan altijd samen in The Godfather. Tijdens elke belangrijke afrekening zijn er sinaasappels te zien. Tijdens de moordaanslag op Tony Soprano in het derde seizoen van The Soprano's heeft Tony net een pak sinaasappelsap gehaald. Een grapje van schrijver David Chase en een eerbetoon aan The Godfather.



■ De zachte hese stem van Vito Corleone (Marlon Brando) was gebaseerd op de stem van real-life maffia boss Frank Costello. Marlon Brando zag hem ooit op TV tijdens een hoorzitting.

■ Het Italiaanse woord Don is te vertalen als het Nederlandse woord Oom. Ook in het Italiaans is het gebruikelijk om daarna een voornaam te gebruiken. Net zoals wij Ome Henk zouden zeggen. Don Corleone had daarom eigenlijk Don Vito moeten heten.

■ Er vielen 18 doden in de eerste The Godfather film. Inclusief het paard.

■ Het woord "Maffia" komt niet voor in de film The Godfather.

"Ik geef nooit geld aan kerels die hun hoed voor hun lul houden. En nu opgesodemieterd!"



Z'n kleinzoon is later scheidsrechter geworden in de Bondesliga.

DE BALANS

Al deze acties vereisen een uitgekiend gameplaysysteem dat de balans bewaakt tussen respect, succes, angst en invloed. Hoe dit er in de praktijk gaat uitzien, is nog niet bekend maar naarmate je succesvoller wordt op het ene vlak kun je meer tegenstand verwachten op het andere.

Ga je bijvoorbeeld als een gek tekeer en verover je de ene buurt na de andere dan zullen de overige families je als een groot gevaar gaan zien en samenspannen om je weer klein te krijgen.

Hopelijk is het veroveren van buurten zo goed uitgewerkt dat het spel de diepgang van een RTS game krijgt.

"Ik kom namens Ed Poweroni. Je hebt hem kapot vlees geleverd. Hij zei me dat z'n biefstuk was."



DE FILM EN DE GAME

Tussen al deze missies en gameplay elementen door, speelt het verhaal dat je kent uit The Godfather film en zul je opdrachten moeten uitvoeren voor Don Corleone om jezelf op te werken binnen de familie.

Belangrijke gebeurtenissen uit de film zullen ook in het spel plaatsvinden al zul je ze pas herkennen op het moment dat ze gebeuren.

Neem de schietpartij met Sonny Corleone. Er werd ons verteld dat je zelf met Sonny in de auto zit als je plotseling getuige bent van de ontwikkelingen die tot de schietpartij leiden. Pas op het moment dat het gebeurt, zul je denken: "Jezus, dit is het moment uit de film".

Nu maar hopen dat dergelijke beloften van EA ook daadwerkelijk worden waargemaakt want dan kan dit wel eens een heel bijzonder spel worden.

Electronic Arts vertelde ons verder dat deze game wordt gemaakt voor hardcore gamers, voor mainstream gamers en voor fans van de film.

Het spel moet daarom leunen op drie elementen. In de eerste plaats moet het spel de diepgang hebben om lang boeiend te blijven daarnaast moet het spel voorzien zijn van een stevig verhaal om de aandacht van de mainstream gamer vast te houden en als derde moet het spel een totale Godfather experience bieden voor de fans van de film.

"Maak je niet druk eikel; je vrouw vindt het nu eenmaal heerlijk om het zweet van mannenhanden te likken."



EA & VIACOM

The Godfather The Game is het laatste project waar Marlon Brando aan heeft meegewerkt. Volgens de makers heeft hij de stem van Don Corleone ingesproken enkele maanden voordat hij stierf. Als Brando nog geleefd had dan was hij deze koude donderdagavond zeker bij de presentatie geweest om aan te geven waarom zulke grote en beroemde acteurs meewerken aan een game. Misschien waren


Zo ging dat in de tijd dat er nog geen zebra's en stoplichten waren.


"Dat scheelde maar een haartje", sprak de kapper ietwat voorbarig.


Special guest star: Ronald de Boer.

we dan nog meer doordrongen geweest van het belang van dit spel en de ongelofelijke hoeveelheden geld die met deze productie gemoeid zijn.
Om even een voorbeeld te geven: The Godfather The Game is een joint venture tussen Electronic Arts, de grootste publisher van videogames ter wereld en Viacom, het grootste mediabedrijf ter wereld en eigenaar van Paramount Pictures, MTV, CBS, United International Pictures en ga zo maar door.
We zijn enorm benieuwd naar het resultaat maar op dit ogenblik is het nog te vroeg om daar iets zinnigs over te zeggen. Het spel is pas een half jaar in ontwikkeling en het zal nog zeker tot het einde van dit jaar duren voordat we de game zelf kunnen spelen. Overigens werkt Electronic Arts met meer dan honderd man non stop aan dit project en is ons beloofd dat we op de E3 meer te weten zullen komen. Tot die tijd gaan wij de Box set nog maar eens in onze DVD speler stoppen.

DE PRESENTATIE EN HET FEEST

Speciaal voor deze feestelijke gelegenheid had Electronic Arts een bijzondere locatie op het oog: het beroemde Italiaanse restaurant IL Cortille in het New Yorkse Little Italy.
Leuk detail is dat het restaurant nu eigendom is van Steve Schirripa die misschien beter bekend is als de zwaarlijvige Bobby Bacala uit de Soprano's. Misschien



dat daar de geruchten vandaan kwamen dat de volledige cast van de serie was uitgenodigd om langs te komen op het feest ter ere van de aankondiging van The Godfather.
Speciaal voor alle sterren die deze avond hun opwachting zouden maken, was er een heuse rode loper aangelegd waar de aanwezige TV crews zich achter hekken konden vergapen aan alle beroemdheden.
Jammer alleen voor de cameramensen van o.a. RTL Boulevard dat ze anderhalf uur in de kou hebben



staan wachten op niemand want er was geen enkele Hollywood ster op komen dagen. Of wat zeg ik? Er was er eentje. Tony Danza van de jaren '80 serie Who's the Boss was langsgekomen omdat hij toevallig een appartement om de hoek bezit.
Ons maakte het verder niet uit. De avond was een prima start voor een gezellige nacht stappen in NY.



MEER MAFFIA

Electronic Arts is niet de enige developer die momenteel werkt aan een game over een bekende maffia familie. Ook over de fantastische film Scarface wordt een game gemaakt waaraan Al Pacino zijn exclusieve medewerking verleent. Dat is overigens ook de reden waarom hij niet aan The Godfather game mocht meewerken. Verder wordt er ook gewerkt aan een game die draait om The Soprano's, de dope maffia serie van HBO.

SCARFACE

Scarface wordt ontwikkeld door Radical Design en uitgegeven door Vivendi Universal. Er is op dit ogenblik nog maar heel weinig bekend over het spel dat de subtitel "The World is Yours" heeft meegekregen, behalve een boel PR gelul over een free roaming wereld waarin je kunt doen en laten wat je wilt. Oké whatever.
Wij komen in ons E3 nummer zeker terug op dit spel want de license belooft veel goeds.

THE SOPRANOS

Er gaan hardnekkige geruchten over een game die draait om de Soprano's familie. Deze succesvolle serie wordt in Nederland uitgezonden door de VARA maar helaas blijven ze steeds maar de eerste twee seizoenen herhalen terwijl de serie in Amerika alweer toe is aan zijn zesde en laatste seizoen.
Hoe de game er uit zal zien weet nog niemand maar ook hier geldt: wij komen er op terug na de aanstaande E3.



Het Pizzaland gebouwtje uit de leader van The Sopranos.

MAFIA 2

Het is geen geheim dat er op dit ogenblik gewerkt wordt aan een vervolg op de game Mafia. Het spel verdient een boel respect omdat het voor 't eerst een geloofwaardige maffiawereld wist neer te zetten zonder te vervallen in clichés en open deuren.
Mafia vertelde een mooi verhaal en de stad waarin je vrij kon rondscheuren en de oude auto's gaven het spel een extra dimensie.
Hopelijk komt Rockstar snel met een daadwerkelijke aankondiging van het vervolg en kunnen we binnen afzienbare tijd opnieuw genieten van een geweldig Mafia spel.

ELECTRONIC ARTS • TEL. 020-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL



WHAT'S UP?

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PSP



Ochtendspits. Ik stap een overvolle treinwagon binnen, wurm me door de natgeregende forensen en neem het plekje in van een vrouw die net opstaat. Mijn tas zet ik iets onder me tussen mijn benen, rits mijn jas open en haal het zwarte tasje uit mijn binnenzak. "Way to Fall" klinkt er door mijn koptelefoontje als ik de PSP uit het zwarte beschermtasje haal. Naast me kijkt een jongenman even naar hetgeen ik tevoorschijn tover om het vervolgens niet meer uit het oog te verliezen.
Ik stop het MP3 muzieknummer en schakel over op Ridge Racers, het beginfilmpje blijft een prachtige vertoning. De meisjesbenen, de waterdruppeltjes die langs het metaal omlaag glijden, de accelererende sportwagen, het ziet er fantastisch uit.
Ik merk dat mijn buurman, die eerst nog vanuit zijn ooghoek stiekem meekeek, zijn gezicht inmiddels heeft gedraaid en over mijn schouder meegeniet. Ik besluit het schouwspel te

"GEK IS DAT TOCH, TEKENEND OP DE DS HAD IK HELEMAAL GEEN BELANGSTELLING."

onderbreken door plagerig op start te drukken en scroll vervolgens door World Tour, Expert en kies vervolgens een race. Loading.
Terwijl het te berijden circuit aan mijn netvlies voorbij trekt, kies ik een lekker muziekje uit ter begeleiding van mijn race. Ik druk de X-knop in en een brullende motor klinkt door mijn oordopjes, ik stuif weg en de commentator feliciteert me met mijn fantastische start.
Het nummer Chrome Drive begint als ik mijn eerste bocht in duik, X-knop los, insturen, X-knop weer indrukken en ik glij gemakkelijk door de bocht. Weer felicitaties van de commentator, terwijl mijn turbo-balkje oplicht ten teken dat deze gebruikt kan worden. Snel druk ik de L-knop in en het beeld hult zich in een waas terwijl ik supersnel over de weg speer. Inmiddels heeft er zich een klein groepje reizigers om mij heen verzameld en ze kijken allemaal aandachtig naar hetgeen ik in mijn handen hou, dat zwart glimmende ding, inmiddels vol met vette vingers.
Mijn wagen rolt over de finishlijn, eerste plek en weer dat laadschermpje. Ik poets met mijn t-shirt over het scherm.
De trein rolt Haarlem binnen en ik zet de PSP uit, in de bus kan ik immers gewoon weer verder waar ik gebleven was. Mijn fans zijn verdwenen, enkele wijzen mij nog na en praten nog even met elkaar. Gek is dat toch, tekenend op de DS had ik helemaal geen belangstelling. Nee da's niet waar; één jongetje liep langs me in de bus en riep tegen zijn vriend terwijl hij mij aanwees: "dat is de nieuwe GBA.". Ik keek hem even aan en glimlachte.

FIKKENDE XBOXEN

Microsoft wil wereldwijd 14.1 miljoen Xbox kabels vervangen, omdat enkele exemplaren ervan mogelijk gevaarlijke gebreken vertonen.
Het euvel komt voor bij één op de tienduizend Xboxen en kan voor verhitting of zelfs brand zorgen bij een component van de Xbox voedingskabel.
Ongeveer dertig mensen hebben hierdoor al lichte brandwonden aan de handen opgelopen of schade aan interieur en tapijt.
De licht ontvlambare kabels komen alleen voor bij Xboxen die vóór 13 januari 2004 zijn geproduceerd. De vervanging van de kabel is geheel gratis en kan door het invullen van een formulier op de Xbox website (www.xbox.nl).



WORD OF CASHCRAFT: 120 MILJOEN EURO!

Het mag bekend zijn: World Of Warcraft is een succes. Het genre van de MMORPG verkocht niet eerder zoveel games in zo'n korte tijd. Een rekensommetje laat zien dat Blizzard goud heeft gemaakt.
In Amerika en Zuid-Korea zijn inmiddels meer dan 700.000 exemplaren verkocht. In Europa verkocht men in één weekend tijd 380.000 stuks. Er waren 560.000 games verscheept naar de winkels en re-orders zijn al weer aan het lopen. Laten we dus voor het gemak even uit gaan van 500.000 verkochte stuks in Europa. Dat is dus 1,2 miljoen maal (voor het gemak) 45 euro = 54 miljoen euro.
En dan zijn er nog de maandelijkse bijdragen. Laten we er even van uitgaan dat een miljoen WoW gamers na de eerste (gratis) maand nog een half jaartje blijven gamen. Een miljoen maal 11 euro maal zes maanden maakt 66 miljoen euro. 66 + 54 = 120 miljoen!
Natuurlijk heeft Blizzard kosten gemaakt (denk bijvoorbeeld aan alle servers), pakken de winkels een heel groot deel van de marge, wil uitgever Vivendi geld zien en moeten de posters en de hoesjes van de games ook betaald worden. Maar dat er behoorlijk wat in de plus overblijft mag duidelijk zijn.



OORLOG IN ENGELAND

Het is dikke war in Engeland en de gamer profiteert. Een grote Engelse winkelketen, "Games" genaamd, die is gespecialiseerd in... uuuh games, heeft de prijzen van alle toptitels standaard verlaagd naar 29,95 pond, waar dat eerst 39,95 pond was, en dat scheelt toch zo'n euro of dertien.
De uitgevers en andere winkelketens hebben extreem pissig gereageerd, maar Games zegt zich niks van die woede aan te zullen trekken. Naar eigen zeggen is dit de enige manier om meer kopers hun winkels binnen te krijgen en de concurrentie met de online winkels en supermarkten aan te kunnen gaan. Naar verwachting zullen de andere ketens daarom snel gaan volgen en de prijs ook verlagen, anders verliezen ze veel klandizie.
We zagen dit verschijnsel in Nederland onlangs bij de DVD van deel 3 van The Lord of The Rings. Die werd ook overal verkocht voor tien euro minder dan de officiële prijs. Eén winkelketen begint en de rest gaat (lees moet) mee.
Of we dit een goede zaak vinden? Wat dacht je...

TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden.

Titel	[illegible]	[illegible]
PC		
Half-Life 2	96	PU1
World of Warcraft	92	PU2
The Lord of The Ring: Battle for Middle-Earth	90	PU1
SW KotOR II: The Sith Lords	85	PU3
Vampire The Masquerade: Bloodlines	85	PU1
The Chronicles of Riddick	85	PU2
Settlers: Heritage of Kings	84	PU3
The Moment Of Silence	80	PU2
PLAYSTATION 2		
TimeSplitters: Future Perfect	91	PU3
Metal Gear Solid 3	90	PU3
NBA Street V3	89	PU3
ESPN NFL 2K5	87	PU3
Mercenaries	84	PU3
LMA Manager 2005	82	PU1
Ace Combat 5: The Unsung War	80	PU2
XBOX		
TimeSplitters: Future Perfect	91	PU3
NBA Street V3	89	PU3
Dead Or Alive: Ultimate	88	PU3
SW KotOR II: The Sith Lords	85	PU3
Oddworld: Strangers Wrath	86	PU3
Ghost Recon 2	85	PU1
Mercenaries	84	PU3
Mechassault 2: Lone Wolf	80	PU3
GAMECUBE		
Resident Evil 4	98	PU3
TimeSplitters: Future Perfect	91	PU3
NBA Street V3	89	PU3
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures	84	PU1
GAME BOY ADVANCE		
Final Fantasy I & II Dawn of Souls	86	PU1
Hamtaro Rainbow Rescue	80	PU1
Need For Speed: Underground 2	80	PU2
NINTENDO DS		
Super Mario 64 DS	86	PU3
Project Rub	80	PU3
Wario Ware Touched	80	PU3

MARIO KART ARCADE GP

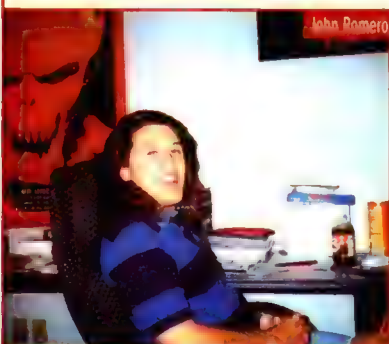
Het is lang geleden dat Jurjen een arcade binnenwandelde maar na het bekijken van de gezellige combi van vier Mario Kart-speelhalkasten begon het toch wel weer te kriebelen bij onze Assenaar. Temeer omdat door Namco speciaal voor de arcade een nieuwe versie van Mario Kart is ontwikkeld, en er nog niet bekend is of deze GP-editie ook nog naar een thuissysteem zal komen.
Wil je ook wel eens met Pac-Man (!) in een kart kruipen dan kun je vooralsnog alleen in Japanse speelhallen terecht.



COMMENTAAR ION STORM: DE ONDERGANG VAN EEN WOLKENKRABBER VOL EGO'S

Ik kan het me nog herinneren als de dag van gisteren; de eerste keer dat ik bij Ion Storm op bezoek ging om Daikatana te previewen...

Ion Storm was gelokaliseerd in Dallas en op de bewuste dag was het bloedheet. Als je vijf minuten buiten rondliep, gutste het zweet uit al je poriën.
Toen ik met de taxi voor de Sky Tower werd afgezet, stokte mijn adem. Helemaal boven in de enorme wolkenkrabber zat Ion Storm. De bovenste twee verdiepingen gehuld in doorschijnend glas; daar moest ik zijn. Onderweg moest ik twee maal van lift wisselen, zo hoog zaten de bad boys of gaming.
De entree van Ion Storm op de gamesmarkt met als oprichters John Romero, Todd Porter, Tom Hall en Warren Spector, zorgde destijds voor hoge verwachtingen. Vooral de ex id Software mannen Hall en Romero waren showmannetjes met grote verhalen. De veel bescheidenere Warren Spector richtte al snel


John Romero

een twee studio op; Ion Storm Austin. De twee studio's gingen een gouden toekomst tegemoet... zo dacht men.

DAIKATANA

In de begindagen van Ion Storm (Dallas) kon het niet op. Het kantoor moet het meest slicke zijn dat ik ooit heb gezien. Alles design, alles luxe, hypermoderne apparatuur, alle monsters uit Daikatana waren als sculpturen nagemaakt en stonden trots in glazen vitrines.
Het was echter hetzelfde Daikatana dat een gigantische smet op het blazoen van Ion Storm wierp. Daikatana werd keer op keer uitgesteld en toen het eindelijk af was, viel het tegen. De pers kraakte het spel af, misschien ook wel een beetje als reactie op Romero's arrogante gedrag.


Daikatana

In de tussentijd releaste men onder bezielende leiding van Todd Porter de RTS Dominion Storm, een degelijk spel dat echter slechts een bescheiden succesje werd. Irritatie over en weer in huize Ion Storm en Porter stapte met ruzie op.

DALLAS DICHT

Met Deus Ex van Spector klaarde de boel een beetje op. De briljante actie-RPG werd door vele tijdschriften uitgeroepen tot Game Of The Year. Het spel verkocht behoorlijk en even was de rust weergekeerd.
Met Tom Hall's geesteskindje Anachronox ging het echter dezelfde kant op als met

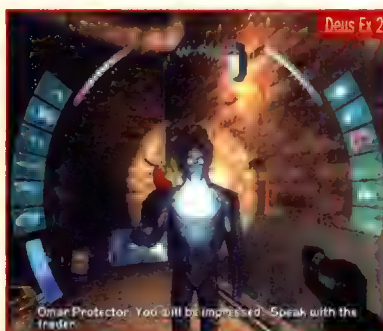

Deus Ex


Anachronox

Daikatana. De ambitieuze RPG kwam maar niet af en uiteindelijk moesten Hall en zijn team van alles en nog wat schrappen om het spel uit te kunnen brengen.
De relatie met uitgever Eidos stond onder hoogspanning. Niet lang daarna stapten Romero en Hall op en begonnen een bedrijfje dat zich richtte op mobiele games. Ion Storm Dallas sloot haar deuren. Inmiddels hebben beide kopstukken onderdak gevonden bij Midway.

R.I.P. AUSTIN

Warren Spector wist in zijn 'eentje' de boel nog een paar jaar redelijk overeind te houden. Deus Ex 2 en Thief: Deadly Shadows deden het goed, maar niet goed genoeg... volgens uitgever Eidos dan.
Veel personeel vertrok bij Ion Storm Austin, waaronder oprichter Warren Spector zelf en Thief: Deadly Shadows lead designer Harvey Smith.
Ion Storm Austin bestaat inmiddels niet meer. De overgebleven personeelsleden zullen waarschijnlijk ondergebracht worden bij Chrystal Dynamics.
Hopelijk hebben de grote ego's iets geleerd en staren uitgevers zich niet meer zo blind op 'legendarische' namen. JAN



Deus Ex 2

PRIJSVRAAG
PIMP MY RIDE

Volgende maand hopen we een review van Midnight Club 3 Dub Edition te hebben. Als opwarmertje geven we vast vijf exemplaren van de Pimp My Ride Limited Edition CD weg.
Op de CD vind je tracks van onder andere Xzibit, N.E.R.D., R Kelly, Outkast en Snoop Dogg. Wat Pimp Up My Ride nog aantrekkelijker maakt, is het feit dat je naast de CD ook nog eens de game Midnight Club II voor op de PC krijgt. Mooie deal toch?
Wat je hiervoor moet doen is vrij simpel. **Hoe ziet jouw Ride eruit?** Heb je een toffe fiets, skelter, rolstoel, auto, skateboard of is de auto van je vader gewoon de bomb?
Maak een foto van je Ride en stuur hem op naar.
Power Unlimited o.v.v.
Pimp my Ride
Postbus 1913
2003 BA Haarlem



Of e-mail naar
prijsvraag@powerunlimited
o.v.v. Pimp my Ride

EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX

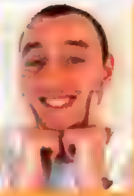


Ik had een vreemde ervaring tijdens de Doom 3-reviewsessie afgelopen maand. Het was vooral het besef dat shooters misschien wel beter tot hun recht komen op de console, dat mij in verwarring bracht. Dit te horen uit mijn mond, dezelfde mond die jarenlang het PC-geloof verspreidde, ik moet er zelf ook nog aan wennen.
Sinds Halo is er wat veranderd en die verandering is bij Doom 3 omgezet tot een regelrechte staatsgreep. Vanaf nu speel ik (goede) shooters liever op de console. Ik zal het nog sterker vertellen, ik wacht met het uitspelen van Half-Life 2 tot de game op de Xbox verschijnt.
En nu niet zeiken dat Valve nog niks definitief heeft aangekondigd. Ik weet die gasten te vinden en zal als het moet hoogstpersoonlijk de port afdwingen.
Waarom deze switch? Ten eerste omdat Doom 3 (en ook Halo 2) echt heerlijk speelden op de console. De Halo-besturing is inmiddels geperfectioneerd en kan qua gevoel prima de strijd aan met

"NIKS IS KUTTER DAN JE MAATJE KANSLOOS AFGEMAAKT TE ZIEN WORDEN, ZONDER DAT JE ZELF WAT KUNT DOEN."

de muis. Natuurlijk mik je met een muis sneller maar als de ontwikkelaar de balans van de gameplay goed voor elkaar heeft, mis je je muis niet.
Ten tweede doen de beelden nauwelijks meer onder voor de PC (zeker niet straks met de Xbox 2). Nog veel mooiere beelden doen vrijwel niet meer terzake, het plafond is al bijna bereikt. Ik hoef in ieder geval niet perse fotorealistisch materiaal te spelen.
Ten derde bevatten steeds meer shooters op de console een uitstekend verhaal. Het is meer dan alleen maar arcade-geknal geworden.
En eerlijk is eerlijk, ik kijk liever op de luie bank naar dialogen of cutscenes dan vanachter mijn bureau. Het is gewoon relaxter.
Tenslotte is daar de co-op mode die ik volledig heb omarmd. De speelervaring die je in de singleplayer hebt, wordt zoveel intenser als je er met z'n tweeën van geniet.
Veel developers proberen emotie in hun games te stoppen. Wie herinnert zich niet Bungie die op de vorige E3 aangaf de binding met jouw CPU-teammaten sterker te maken. Nu, dat hebben we niet echt gezien. Maar in de co-op mode is die binding er wel. Niks is kutter dan je maatje kansloos afgemaakt te zien worden, zonder dat je zelf wat kunt doen. Het is stoer om iemand te verdedigen als die 'out off ammo' is. Het is tof om middels een goede samenwerking een eindbaas te verslaan. En die co-op mode, waar is die bij de PC? En dan heb ik het dus over offline, thuis in je eigen kamertje? Precies.
Blijft over het RTS-genre. Maar hoe lang gaat dat nog duren?

EFFE BIJPRATEN OVER... DE NIEUWE HANDHELDS



Sinds de aankondiging van twee nieuwe handhelds word ik regelmatig bestookt met de vragen 'Welke moet ik kopen?', 'Welke is beter?' en 'Welke vind je cooler?'.
Lastige maar begrijpelijke vragen. Nu ik beide kekke apparaatjes in bezit heb en met beide uitvoerig in de weer ben geweest, ben ik meer en meer van mening dat de DS en de PSP enorm van elkaar verschillen.
De beoogde Pepsi Cola versus Coca Cola oorlog die de niet-gamesindustrie gerelateerde media van het DS en PSP verhaal maken, gaat in mijn optiek niet op. Tegelijkertijd blijven zowel Sony als Nintendo beweren dat ze verschillende en vooral nieuwe doelgroepen voor ogen hebben. Misschien op lange termijn ja, maar in het eerste half jaar natuurlijk niet. Dat is wishfull thinking. Het zijn immers vooral de Nintendo-heads met een GameCube en een GBA (SP) die zich volledig op de DS gaan storten. En natuurlijk zijn het voornamelijk PS2 bezitters die straks ook in de rij staan voor een PSP.
Voor de twijfelaars en de nieuwkomers is het

"SONY MAAKT AL JAREN LAPTOPS EN OOK DIE BLINKEN NIET UIT IN LEVENSDUUR VAN DE BATTERIJ."

een vreselijk lastige keus, en juist daar zal de winst gepakt moeten worden. Ook ik word voortdurend tussen beide apparaten heen en weer geslingerd. De graphics van de PSP zijn ronduit waanzinnig: handheld gaming zag er nog nooit zo mooi uit. Eenmaal Ridge Racers op de PSP gespeeld en je kunt alle GBA raceti-tels in het museum 'prullaria' bijzetten.
Maar toen ik laatst de compleet absurde maar oh zo prikkelende minigames van Wario Ware Touched! speelde, was ik al snel helemaal in de ban van deze bizarre op reactiesnelheid gebaseerde lol. Het touchscreen laat je echte nieuwe dingen doen en met het oog op een hele berg DS games die de mogelijkheden van het onderste scherm flink zullen uitbuiten (daar ga ik vanuit), ben ik zeer hoopvol gestemd over de DS.
Een niet te negeren minpunt lijkt op dit moment het energieverbruik van de PSP, hoewel Sony al aan het knutselen schijnt om een nieuwe batterij te ontwerpen die langer meegaat. Ja, lekker, had dat dan meteen goed gedaan. Het argument dat het hele handheldgebeuren nieuw is voor Sony en dat al het nieuwe met vallen en opstaan gaat, is bullshit. Sony maakt al jaren laptops en ook die blinken niet uit in lenensduur van de batterij.
Dit stukje is (on the road) getypt op een Sony Vaio met een extra grote batterij die ik achteraf heb aangeschaft omdat die tenminste wel lekker lang meegaat. Het zal met de PSP vermoedelijk net zo gaan...

N-GAGE G

ZE WORDEN BETER MAAR

De QD is en blijft een lekker handzaam mobieltje waar gelukkig steeds meer leuke games voor verschijnen.
De vraag is echter: komen die leuke games nog op tijd om van de QD een succes te maken?

De N-Gage doet het niet slecht maar ook niet echt geweldig. Van de N-Gage zijn in totaal (het eerste model en de veel handzamere QD) 1,5 miljoen stuks in Europa en Amerika verkocht. Dat is niet slecht (al had Nokia meer verwacht).
Van een daverend succes kan men echter ook niet spreken. Het tij zou nog kunnen keren aangezien er steeds meer leuke games voor de N-Gage verschijnen, maar met de komst van de PSP en de DS krijgt de N-Gage QD het zwaar.
Teken aan de wand is dat het Engelse marktonderzoeksbureau Chart-Track onlangs gestopt is met het publiceren van z'n N-Gage software chart omdat er te weinig interesse voor bleek te zijn.
Met betrekking tot het downloaden van Java games horen we een ander geluid. Veel uitgevers van Java games zijn erg blij met de N-Gage omdat gebruikers op dit platform meer Java games downloaden dan ooit tevoren.
Meestal zijn het de games die een platform maken of breken, maar omdat de QD geen handheld is in de traditionele zin van het woord is het moeilijker te voorspellen of het alsnog gaat lukken met de N-Gage. De games lijken in ieder geval steeds minder het probleem te zijn.

SSX OUT OF BOUNDS

De stoere snowboarder van EA is er nu ook voor de N-Gage en blijkt opvallend leuk. Nooit gedacht dat stunten in de sneeuw zo aangenaam zou werken op de mobiele telefoon.
Het is min of meer een poort van SSX 3 met wat extra goodies. Alle originele karakters en tracks uit de console versie, een coole soundtrack met meer muziek, veel vrij te spelen extraatjes en het belangrijkste... de tricks zijn heel makkelijk en goed uitvoerbaar. Leuk stuntertje in de sneeuw dus.



ELECTRONIC ARTS / NOKIA / EXTREME SPORTS

78 SCORE

KING OF FIGHTERS: EXTREME

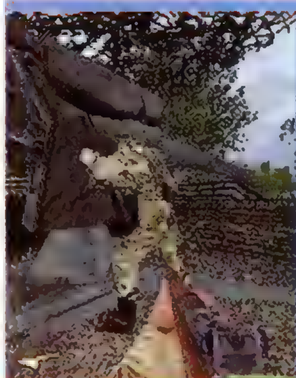
Als je op zoek bent naar een degelijke vechtgame dan is King Of Fighters Extreme misschien wel iets voor jou. Je kunt knokken met twintig bekende personages waaronder Mai, Terry en [illegible] in zeven verschillende modes waaronder Story, Time Attack, Survival en Battle.
De game oogt lekker [illegible] al is de speelsnelheid veel te laag. Dat haalt veel van de fun weg. Ook de combo's zijn best lastig uit te voeren. Wel erg aanstekelijk is het spelen tegen een andere N-Gage bezitter via bluetooth.



SNK / NOKIA / FIGHTER

68 SCORE

CALL OF DUTY



Het probleem met Call Of Duty op de N-Gage is dat het spel eigenlijk best een goede poort is qua missiedesign, wapens, knallen en ervaring maar technisch is het niet goed gedaan. Om te beginnen heeft het spel gigantisch last van pop-up; bomen en gebouwen die uit het niets verschijnen dan wel verdwijnen. Daarnaast gaat de framerate alle kanten op. Sommige stukken lopen goed, andere momenten kakt de framerate volledig in en lijkt het alsof je naar een herhaling in slowmotion aan het kijken bent. Deze onderdelen zijn bijna onspeelbaar. Daarnaast is de A.I. van je teammaten ronduit belachelijk. Als je een FPS zoekt, kun je beter Ghost Recon: Jungle Storm aan je collectie toevoegen.



ACTIVISION / NOKIA / FPS

50 SCORE

AMES
IS HET OP TIJD?



PATHWAY TO GLORY

Met Pathway To Glory haal je een [illegible] toppertje in huis van een niveau dat we nog niet eerder gezien hebben op Nokia's gametelefoon. Je kunt met een squad van maximaal acht soldaten ten strijd in spannende WO II missies, waarbij iedere soldaat [illegible], rang, wapens en functie. Een beetje Commando dus. Dat levert een tactisch strategische spelervaring op die qua diepgang niet onderdoet voor vergelijkbare PC games.
Een minimale interface houdt de boel overzichtelijk en de N-Gage toetsen worden optimaal benut. Via bluetooth kun je eenvoudig [illegible] tegen andere gamers spelen, hetgeen de gameplay een extra dimensie geeft. Het spel is behoorlijk hardcore maar het is echt een van de allerbeste strategische games op een handheld ooit!



NOKIA/ STRATEGIE **86** SCORE

COLIN MCRAE RALLY 2005

Het wordt een beetje een eentonig verhaal maar ook op de N-Gage schopt Colin keihard kont. Ik weet niet hoe men het voor elkaar heeft gekregen maar Colin McRae Rally 2005 is echt een hele goede rallygame voor de handheld.
Meer dan zestig tracks verspreid over acht landen, zestien auto's van bekende merken, een uitgebreid schademodel en een zeer lange Championship mode. De physics zijn uiterst realistisch en indrukwekkend; je auto drift fraai door de bochten, komt van de weg af en glibbert over besneeuwde paden.
Grafisch kan deze game bovendien meekomen met de beste racers op de PSOne. Dat lijkt achterhaald maar we hebben het hier wel over 3D racen op een mobiele telefoon, weet je nog. Indrukwekkend dus.



[illegible] / CODEMASTERS / RACING **80** SCORE

EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Leuk ding die GameCube, vind je niet? Mooie spellen ook! Als bezitter van zo'n Cube heb je dit jaar nog maar weinig reden tot klagen gehad. Met Jungle Beat en Resident Evil 4 werden de afgelopen maanden twee absolute topspellen gelanceerd. En tussendoor bracht Nintendo ook nog eens leuke én exclusieve subtoppers uit als Zelda: Four Swords, Mario Power Tennis en Mario Party 6.
Ondertussen dient de maand april zich alweer aan en op de eerste dag van die maand zou je best eens kunnen overwegen om Baten Kaitos in huis te halen, een hele toffe RPG waarover je in deze PU meer kunt lezen.
Vanaf eind april, de 29e om precies te zijn, kun je genieten van Star Fox Assault, het schietspel dat ik deze maand uitgebreid bespreek.
De volgende game op de releaselijst van Nintendo is dan Donkey Konga 2, te lanceren op 3 juni, en daar houdt het de eerste helft van 2005 dan even mee op, wat Nintendo's eigen releases voor de GameCube betreft.
Als je vanaf hier 145 woorden terugtelt, kom je midden in de zin terecht waarin ik vaststel dat

> "GELUKKIG VANGEN ANDERE SPELLENMAKERS HET GEMIS AAN NIEUWE TITELS EEN BEETJE OP."

je als bezitter van een Cube nog maar weinig te klagen hebt gehad in 2005.
Dat klagen zou eind april wel eens kunnen beginnen, als blijkt dat Star Fox Assault toch niet zo tof is geworden als je had gehoopt. Vervolgens kun je de hele maand mei blijven klagen omdat Nintendo deze vrolijke lentemaand geen enkele Cube-titel wil uitbrengen. Begin juni kun je de klaagzang zonder veel moeite voortzetten als blijkt dat Donkey Konga 2 bijna identiek is aan de voorganger, en dit gemakzuchtige apenmelken nogal contrasteert met de swingend-innovatieve weg die met het nog steeds briljante Jungle Beat was ingeslingerd. En blijf gerust verder jammeren tot het eind van die maand want daarmee hebben we alle Cube-releases van Nintendo voor de eerste helft van 2005 alweer gehad.
Gelukkig vangen andere spellenmakers het gemis aan nieuwe titels een beetje op. EA doet met Batman Begins en Medal of Honor European Assault bijvoorbeeld twee interessante duiten in het schaars gevulde zakje, terwijl de release van Capcom's Killer 7 op 27 juni natuurlijk ook iets is om naar uit te kijken.
Zo, en hiermee heb ik denk ik wel weer genoeg de negatieveling uitgehangen. Want het is natuurlijk ook niet reëel om elke maand maar weer een nieuwe topper te verlangen.
Om positief af te sluiten, durf ik in dit soort omstandigheden best te beamen dat de lange speelduur van Baten Kaitos, met zo'n 50 uur, een grote plus is.

POWERSPY

- MMORPG's zijn niet goed voor je mentale gezondheid. Steven mailde opeens rond dat hij graag iedereen zijn 'NightElf' wilde laten zien. Mmmm.
- Nu Skate de PU verlaten heeft, vallen wel 70% van onze grappen weg. Nog eentje dan. Een afscheidsfeestje geven we niet, hij komt toch te laat.
- Grapje Skate. We zullen je missen.
- Griezeliger dan dit hebben we het nog niet meegemaakt op trip. Een nerd met pluisbaard die de laadtijden tijdens het reviewen met zijn horloge opneemt.
- We weten nu eindelijk waarom Driv3r zo kut was, de game is in twaalf minuten in elkaar gezet. Lees dit persbericht maar: 'The PC version will also see additions in other areas including for the first time the full 12 minute long DRIV3R 'making of' movie'.
- Sierra komt met een opgekalefaterde Delta Force 1 op de markt. Je weet wel, likje verf, spijkertje daar, beetje stopverf hier. Verder... tromgeroffel..., veranderende weersomstandigheden. Word je straks zeiknat als je te lang ligt te campen met het snipen.
- Lekker puh! Sony kondigt de PS3 nog voor de E3 aan. Dit als reactie op de aankondiging van Microsoft om de Xbox 2 voor het eerst op de E3 te tonen. Echt haantjesgedrag dus.
- Grappig dan dat hét mannetjesstatement 'wie heeft hier de grootste' niet geldt voor de console-wars. Anders had Microsoft gewonnen.
- Mogelijk dat Red Alert 3 ook naar de DS komt. "Zou ook logisch zijn, want RTS met een stylus, dat werkt", aldus expert Jan die een dag of drie met het kleine pennetje op het PC-beeldscherm heeft getikt.
- Konami gaat ook voor de combinatie grof geweld, negers en hoeren. Crime Life: Gang Wars, plaatst je namelijk midden in de Amerikaanse gangsta cultuur.
- De Playmate van Augustus zette de boel onlangs flink op scherp bij haar bezoek aan de PU-redactie. Al vrij snel riep ze: 'wanneer gaan we nou neuken.' Jan, Ed en Niels vielen bijkans van de Ikea-bank.
- Helaas sloeg het op de gameplay van PlayBoy The Mansion.
- En dat is maar goed ook, want alledrie de heren zweren al jaren bij een en dezelfde vrouw.
- Nee, niet Jennifer Lopez. We doelen natuuuuurlijk op hun eigen partner (de dames lezen de PU ook).
- Atari gaat een nieuwe Matrix game uitbrengen gebaseerd op de twee films The Matrix Reloaded en The Matrix Revolutions. The game The Matrix: Path of Neo moet eind 2005 uitkomen.
- Overigens wordt het spel wederom door Shiny Entertainment gemaakt. Hopelijk huren ze dit keer bugtesters in die kunnen zien, want de vorige versie stotterde en haperde aan alle kanten en dat was geen Matrix-effect.




THE SIMS AL VIJF JAAR EEN SUCCES



The Sims viert deze maand haar vijfde verjaardag en of je het nu wilt of niet, je kunt er niet omheen. Waarom niet? Check de glasharde feitjes.

- In totaal 54 miljoen Simmetjes verkocht
- In vier van de vijf afgelopen jaren de bestverkochte PC-game
- In meer dan 17 talen vertaald
- De Sims 2 verkocht in vijf maanden tijd wereldwijd 4,5 miljoen exemplaren
- De Sims 2 is meer dan 20 keer uitgeroepen tot de beste game door gamejournalisten en kreeg 35 tijdschriftcovers
- Gamers hebben inmiddels meer dan 125.000 Sims en huizen voor hun Sims gecreëerd en geupload naar het web. Deze Sims en huizen zijn weer door 5 miljoen andere Sim-fans gedownload.

GEHEIM?

Maar wat is het geheim achter dit succes? De pr-praat van EA en Maxis dat het 'de manier van gamen veranderd heeft', is onzin. Mensen kopen geen game omdat het een andere manier van gamen brengt. Heel veel Simmers gamen verder sowieso nauwelijks, dus hoe weten ze dan dat dit anders is?
The Sims is voor velen gewoon een game die heel tof is. Niet iedereen is echter die mening toegedaan, zoals "zelfverklaard Sims-hater" J.J. bijvoorbeeld. Hij poneerde een paar anti-Sims stellingen, waarop Uber-sim Jan natuurlijk meteen reageerde..

J.J. De dagelijkse realiteit naspelen, wie wil dat nu?

Jan: Meer dan vijftig miljoen mensen dus. Bovendien is De Sims een sociale simulator met een vette knipoog. Het is eigenlijk een cartooneske uitvergroting van het dagelijks leven waarin veel mensen zichzelf kunnen herkennen. En dat slaat aan.

J.J. Met een virtueel poppenhuis spelen is alleen voor meisjes en sukkels.

Jan: Inderdaad spelen veel vrouwen De Sims, iets dat ik alleen maar kan toejuichen. De Sims heeft geen competitief element en dat veroorzaakt een hoop minder stress en geldingsdrang. Overigens spelen net zoveel mannen De Sims omdat het evolueren van virtuele gezinnetjes met een dikke knipoog gewoon erg leuk is. Dat 't sukkelig en kinderachtig zou zijn, verwijs ik naar het rijk der fabelen. Zet een shooterfanaat of een racegamer een uur bij de Sims en alles loopt in het honderd.

J.J. De actie is toch te soft voor woorden, je kan niets eens moorden en neuken.

Jan: De game waarin je full frontal mag neuken moet nog worden uitgevonden en als je het feitelijk bekijkt wordt er wel degelijk geketst in De Sims 2, alleen zie je het niet frontaal in beeld, en moorden kan ik in 96.567 andere spellen. Daarbij is de Sims de beste simulator van sociale interactie ooit in een computergame. Dat gaat behoorlijk diep, maar dat zullen op bloed/ en seks beluste gamers wel nooit snappen.

JAPANEWS



- Het is officieel: de PSX, een DVD-speler en recorder met de functionaliteit van een PS2, is niet meer. Althans Sony heeft de productie gestaakt.
- Het Japanse geruchtencircuit meldt dat Nintendo bezig is om films naar de DS te halen. Via de DivX compressie zou het mogelijk moeten zijn om een twee uur durende film op een DS cartridge te zetten.
- Woonden we maar in Japan. Kijk eens wat je daar kunt winnen als je jezelf helemaal scheel drinkt aan



de Pepsi Twist. Niet alleen een toffe DS maar ook nog eens andere vette prijzen.
- Daar kijken we nu naar uit; Tokyo Bus Guide 2. Deel 1 viel ons wat tegen maar in deeltje 2 schijnt alles verbeterd te zijn....
- Er is een nieuwe Ape Escape aangekondigd. De mannelijke hoofdrol schijnt ingenomen te zijn door iemand anders maar dat mag de pret niet drukken natuurlijk.





GAME BOY EVOLUTION

"De opvolger van de Game Boy Advance SP heet Nintendo DS." Als je het zo ziet staan lijkt er weinig mis met de vorige zin. Toch klopt ie niet helemaal. Eigenlijk helemaal niet. Tenminste niet binnen de logica van Nintendo.

De Nintendo DS is namelijk helemaal niet de opvolger van de Game Boy Advance SP, zou een betweterige werknemer van Nintendo je meteen corrigeren als je een dergelijke uitspraak zou durven doen. De Nintendo DS is niet eens een Game Boy, zal de Nintendo-werknemer je verbeteren. Het is een Nintendo DS.
Doet Nintendo dergelijke corrigerende uitspraken enkel om bijdehand te doen? Halen ze tegenwoordig hun plezier uit het stichten van een Babylonische spraakverwarring? Het zou kunnen. Maar het kan ook te maken hebben met het feit dat de werkelijke opvolger van de Game Boy nog moet komen.

NIEUWE TECHNOLOGIE

Onder de codenaam Game Boy Evolution werkt Nintendo al meer dan drie jaar aan de nieuwste telg in de Game Boy-familie. Dat is geen doelgericht proces, zo van dit en dat gaan we maken en over vier jaar moet ie af zijn. Het is meer een proces van experimenteren met nieuwe technologie, zoeken naar het juiste evenwicht tussen chips, prijs en formaat.
Wat de status van Game Boy Evolution op dit moment precies is, weten alleen de Japanners die ermee aan het stoeien zijn. En misschien de schoonmaakster van de werkvloer maar die laat niets los.
Op een bepaald moment in het ontwikkelingsproces is in ieder geval sprake geweest van een soort portable GameCube. Je leest het goed: een portable GameCube. Natuurlijk is de originele GameCube ook al best portable vanwege dat nu al legendarische handvat, maar we doelen hier op de term portable zoals die geldt voor de Nintendo DS en Sony PSP. Zo'n ding dat je in je zak kunt steken. Want dat gaat niet met de GameCube, tenzij je een hele grote zak hebt..... We dwalen af.

GAMECUBE-SCHIJFJES

Zie je het voor je, zo'n handheld-systeem waar je gewoon je ouwe en nieuwe GameCube-schijfjes in kunt schuiven om waar en wanneer je maar wilt te genieten van een verfrissend potje Wave Race, een stukje varen in The Wind Waker of het knallen op enge Spaanse boeren in Resident Evil 4?
Eigenlijk zou het zonde zijn als Nintendo deze plannen niet verwezenlijkt. Als ze over twee jaar een nieuwe Game Boy uitbrengen waar je weer een compleet nieuw soort spellen voor moet aanschaffen (op schijfjes, cassettes of holografische postzegels), voel je je als Nintendo-volgeling toch ook wel weer een beetje bekocht. Helemaal als er ports van Cube-titels op gaan verschijnen.
Daarbij kan het niveau van beeld en geluid voor een portable spelsysteem nauwelijks veel hoger zijn dan dat van de GameCube. Tegelijk zal het niveau ook niet veel lager dan dat mogen zijn want als Nintendo een duik onder de graphics van de PSP gaat maken (vergelijkbaar met die van de PS2) is de nieuwe Game Boy bij voorbaat al kansloos.

TELEURGESTELD

Het zal op technisch vlak wel wat haken en ogen met zich meebrengen maar verder zien wij hier op de redactie geen reden waarom Nintendo van de Game Boy Evolution iets anders zou moeten maken dan een portable systeem om GameCube-schijfjes in te douwen. We zouden zelfs teleurgesteld zijn als deze plannen geen doorgang zouden vinden. Tenzij Nintendo natuurlijk een ander soort spectaculaire verrassing uit de grote zak tovert.
De werkelijke opvolger van de Game Boy Advance SP zal in ieder geval nog dit jaar worden aangekondigd. En het is niet de Nintendo DS.

RACEGAMES, RACEGAMES, RACEGAMES

Als je de PU deze maand doorneemt, kom je heel wat racegames tegen. Bovendien komen er ook nog heel wat aan binnenkort. GT4, GTR, Juiced, Forza Motorsport, Enthusia Professional Racing, Midnight Club 3: Dub Edition, Street Racing Syndicate, noem maar op. En het lijken allemaal games van behoorlijke kwaliteit te worden.
Vraag is dus wat je moet kopen (en alle wise asses die nu roepen 'niks, ik haat racegames', moeten effe dimmen of doorbladeren).
De racefanaten onder de redactieleden hebben daarom aangegeven welke drie games bij hen op 't verlanglijstje staan.

NIELS
1 Gran Turismo 4
2 Midnight Club DUB 3 Edition
3 NFS Rivals (PSP)

JAN
1 Gran Turismo 4
2 Ridge Racers PSP
3 BurnOut 3

BORIS
1 Gran Turismo 4
2 Forza Motorsport
3 Juiced

ED
1 Gran Turismo 4
2 Forza Motorsport
3 Ridge Racer PSP

J.J.
1 Gran Turismo 4
2 Midnight Club 3: Dub Edition
3 Ridge Racers PSP

STEVEN
1. Gran Turismo 4
2. Forza Motorsport
3. Midnight Club 3: Dub Edition



POWERSPY

■ Tecmo is een proces begonnen tegen hackers die skins maakten voor personages in Tecmo spellen. Skins die letterlijk weinig om het lijf hadden want de mannetjes liepen na de virtuele opknapbeurt naakt rond.
■ Tecmo vindt simpel gesteld dat hackers met hun gore poten van hun games (dat is intellectueel eigendom) moeten afblijven en eist per skin een boete van tussen de 1000 en 100.000 dollar.
■ De 'slappe plasser' award van de maand maart gaat naar Seven Sins op de PS2, een game waarin je onder rokjes van meisjes moet kijken (dan zie je een onderbroekje, what's the big deal) en borsten met je controller moet bewerken.
■ Wij kunnen jullie verzekeren dat elke meisje wiens borsten je bewerkt met een controller (zeker de grote Xbox-controller), je een ram voor je kneiter zal geven. Of je moet het in de SM-club 'Latex Lovers' doen.
■ Sony Europe komt met Brave: The Search for Spirit Dancer, een third-person actie-adventure met de hoofdrol voor een Amerikaanse indiaan, Brave. Klinkt een beet suf, weet dan wel dat VIS Entertainment de game maakt en dat zijn de mannen achter State of Emergency.
■ Soms kan je ook te populair zijn. Blizzard kon het aantal vragen voor accounts een tijd lang niet aan, zoveel mensen hebben geen leve... eeh zoveel mensen wilden World of Warcraft online spelen.
■ Hoe zeer WoW een mens in z'n greep kan hebben, blijkt wel uit het verhaal dat een tijd lang rondging op de redactie. Steven zou namelijk een Chinees hebben ingehuurd om door te spelen met zijn karakter als hij ging slapen. Voor 50 dollar per nacht. Bleek niet waar te zijn.
■ Althans, Steven kreeg geen toestemming van zijn vrouw om dit geld uit de huishoudportemonnee te halen.
■ Jaaaaa, nog een gangsta-game en wel met Snoooooooop in de hoofdrol. Fear & Effect zal de hele gangsta cultuur in een wat realistischer kader plaatsen. Helaas dus niet meer elke oude dame op straat overrijden.
■ Ruben, Rogier en Boris bezochten tijdens de The Godfather trip een oude vriendin van eerstgenoemde. Ter ere van hun komst had ze een paar heerlijke Brownies (chocoladecakejes) gebakken die er natuurlijk prima ingingen. Helaas voor Boris kwamen ze er weer net zo snel uit. Hij vond het al zo vreemd dat ie na een uur alles leuk, grappig en lief begon te vinden. Bleek de dame space-brownies gemaakt te hebben. Want tja, 'you come from Holland, so you eat this every day'. Niet dus. Rogier heeft tot diep in de nacht de plakkaten staan op te ruimen.
■ Zucht, er komt een Coffee Tycoon, waarin je een soort Starbucks-achtig imperium moet opzetten. Kunnen we nu ook een Dunking Donuts, Hambuger en Ben & Jerry's sim verwachten? We krijgen en er spontaan boulimia van.



WHAT'S UP?

POWERSPY

- Scary shit voor de Fransen. Is toch een beetje als dat je beste vriend zegt, ik vind je een toffe gast en ik ben heel erg blij voor je dat je zo'n leuke vriendin hebt, maar ik sluit niet uit dat ik binnenkort een keer met haar de koffer in duik.
- Een veelgehoorde grap in de game-industrie deze maand: 'Ubisoft gaat er toch zo prat op dat hun naam uit één woord bestaat? Dat is gelul. Het zijn gewoon twee woorden: Electronic Arts.'
- Het is overigens echt oorlog tussen Ubi en EA want EA heeft intussen officieel medegedeeld dat men een overname van Ubi NIET wil uitsluiten.
- GTR staat 56 racers tegelijk toe in een-en-dezelfde race. Moeten we daarbij melden dat je dan met je 56K6 modem niet ver komt? Ultieme proeve van geduld: de 24 uur van Spa realtime rijden met 56 man op een 56K6 modem.
- In zijn zaag-review over Alexander blijft onze Jan de makers van deze game, (alsmede S.T.A.L.K.E.R. en de Cossacks-serie) consequent Russen noemen...terwijl het toch echt Oekraïners zijn. Ach, deze fout maakt Poetin ook steeds, dus...
- De nieuwe Prince of Persia schijnt het niet goed te doen in de VS en dat heeft niks met kwaliteit, een te hoge prijs of een gebrek aan smaak te maken. Nee, de Yanks kopen liever geen game waarin een Arabier de hoofdrol speelt. Triest maar waar.
- Jaaa, hij is in het land, de speciale kettingzaagcontroller voor Resident Evil 4. En dat hebben we allemaal te danken aan Wild Things Interactive.
- Pas wel op, als je ouders ernstige bedenkingen hebben tegen het spelen van gewelddadige games, dan moet je wel als brugman lullen als ze je snappen terwijl je druk zagend voor de TV staat te springen.
- De mede-bedenker van de GTA-serie, David Jones, gaat een MMORPG in GTA-setting maken. Niks Nightelfs, oplazeren met die Orcs, in All Points Bulletin (wat een ongelooflijke kutnaam) leef je in de harde wereld van de gangsta's.
- Grappig, allemaal puisterige, bleke gastjes die trash talkend achter hun PC de grote neger zitten uit te hangen.
- Jullie worden bedankt. Nee, serieus, namens de hele gamebranche. Er zijn in 2004 namelijk weer meer games verkocht. Bij de consoles ging het zelfs om 20 miljoen Euro meer omzet.
- Square Enix heeft onlangs 800 stoute mensjes gebanned van Final Fantasy online. De boefjes hadden bepaalde monster hunting grounds voor zichzelf opgeëist en lieten anderen niet toe. Als een ongewenste gast toch 'hun grond' betrad, werd hij afgemaakt. Een soort virtuele hangjongeren dus.
- Toch het ideale excuus voor een leuke verzekeringsfraude, die defecte kabels van de Xbox. Sorry, 'Nationale Nederlanden, mijn Xbox vloog in de fik. Mag ik naast de Xbox, even de nieuwe slanke PS2, de NGC, een nieuwe Pentium 4 GHz hebben. O ja, mijn PSP en DS lagen ook naast de Xbox.
- En had ik mijn platte plasmascherm al genoemd?

IN GESPREK MET... WOUTER RUTTEN

(INITIATOR ACTIE B.I.G.)

Iedereen kent inmiddels wel de actie B.I.G. Is het niet door het neppe filmpje met Peter R. de Vries dan wel door de mascotte, de stoere broer van Babe. Het gevolg van dit al: gamers doen uit pure angst geen oog meer dicht...

Hoewel we niet voor illegaal kopiëren zijn (zeker niet als er geld mee verdiend wordt), vinden we B.I.G. een twijfelachtige actie. Niemand wordt immers bang van een varkentje. Bovendien wordt de focus wel heel erg op de gamer gelegd en kijkt niemand naar de werkwijze van publishers en winkelketens. En wij hebben op school geleerd dat je bij het effectief oplossen van een probleem toch echt van beide kanten water bij de wijn dient te doen.
En zo zijn er wel meer kwesties die bij ons vraagtekens oproepen. Een mooie aanleiding om Wouter Rutten van de NVPI (brancheorganisatie) en initiator van de B.I.G.-actie, ter verantwoording te roepen.

PU: Gefeliciteerd. Website gehacked, fora's vol spam en veel gamers die zich een ongeluk lachen. Is dat het effect dat jullie voor ogen hadden met de B.I.G.-actie?
Rutten: We denken vooral aan de lange termijn met als speerpunt het doorbreken van de vanzelfsprekendheid van het kopiëren en downloaden van illegale games en andere software door het op gang brengen van de discussie rond het onderwerp. Dat laatste is in ieder geval al gelukt, hoewel het triest is dat sommige mensen de discussie niet aangaan maar je alleen de mond willen snoeren.
PU: We hebben de afgelopen jaren menig developer/publisher onderuit zien gaan en deels is dit zonder meer te wijten aan illegaal kopiëren. Maar zijn jullie er zeker van dat dit de hoofdoorzaak is? Veel partijen die onderuit gingen, maakten immers ronduit slechte games voor de volle prijs van vaak zestig euro.



"DE MARKT IS ERNSTIG VERSTOORD WAARDOOR ALLERLEI NORMALE MECHANISMEN NIET FUNCTIONEREN."

Rutten: Zolang het aantal kopietjes dat rondgaat net zo groot is als het aantal schijven dat verkocht wordt, en dat is nu het geval, is die vraag snel beantwoord. De markt is ernstig verstoord waardoor allerlei normale mechanismen niet functioneren. Toch ook even een misverstand uit de weg ruimen: de prijs wordt door de detailhandel bepaald en niet door de publisher.
PU: Waarom doen zij dan niks aan de veel te hoge prijzen? Het verschil in kwaliteit zie je zelden of nooit terug in de prijs en dat klopt niet. Sommige games zijn op en top verzorgd, andere uiterst matig en snel in elkaar geflanst, aan sommige games is jarenlang door veel mensen gewerkt, terwijl andere titels door een klein team in elkaar gezette ports zijn. En toch betaal je in 90% van de gevallen exact hetzelfde bedrag. Vreemd! Een SMART kost toch ook minder dan een Ferrari?
Rutten: De gemiddelde prijs daalt al jaren. Inmiddels kost een game in de winkel gemiddeld minder dan 20 Euro. Daar wordt dus heus goed naar gekeken. Ook hier geldt dat in een normaal functionerende markt dit soort dingen gecorrigeerd worden. Een slecht product dat voor een te hoge prijs wordt aangeboden, wordt dan niet of nauwelijks gekocht. De prijs zakt vervolgens vanzelf.
PU: De gemiddelde prijs 20 euro? Ja, dankzij vage shitgames die voor spotprijzen te koop zijn in zaken als de Etos en de groei aan budgetgames. Maar de 'echte' games, en daar gaat het ons om, die gaan in de maanden dat iedereen ze wil hebben allemaal voor de hoofdprijs weg. En die hoofdprijs stijgt volgens ons ook nog steeds. Hoe vaak hebben we mensen uit de biz niet horen roepen dat hardcore gamers die prijs toch wel betalen, en dat ze die daarna wel naar beneden bijstellen?
Rutten: We hebben hier dus een verschil van inzicht. Goed voor de discussie.
PU: Tenslotte, denkt u dat als kopiëren onmogelijk zou zijn, er beduidend meer games verkocht worden? Of zijn het alleen de toppers die daarvan profiteren?
Rutten: Als kopiëren onmogelijk zou zijn kan de markt gewoon z'n werk doen. Dat komt zowel de prijs- als de productontwikkeling ten goede. En een developer, uitgever of winkelier die in business wil blijven zal eieren voor z'n geld kiezen. En dat zal uiteindelijk leiden tot hogere verkopen in aantallen tegen lagere prijzen. Maar in ieder geval wordt de maker dan weer gerespecteerd en heeft iedereen door dat games en software er niet 'voor niets' zijn.

[illegible]

JAPANS SUCCES VOOR DE XBOX 2?


Hiroshi Sakaguchi

De Xbox is nooit echt succesvol in Japan geweest. Uit de laatste Japanse verkoopcijfers blijkt eens te meer hoe moeilijk de Xbox het heeft. In een recente week werden er 295 exemplaren verkocht terwijl een Game Boy Advance (het oude model) er 399 wegzette. De PlayStation 2 voert de lijst aan met 38.954 verkochte exemplaren en wordt op de voet gevolgd door de PSP waarvan er 38.314 in een week over de toonbank gingen.

De reden waarom het niet goed gaat in Japan blijft gissen maar het komt erop neer dat het apparaat niet hot is. De exclusieve games die op de Xbox verschijnen zijn niet genoeg om Japanners over te halen om zo'n apparaat in huis te halen.

HANDJE HELPEN

Maar Microsoft is van plan terug te slaan met de opvolger van de Xbox. Het laatste wapenfeit is dat ze een exclusieve deal met de schepper van de Final Fantasy serie, Hiroshi Sakaguchi, hebben afgesloten. Sakaguchi verliet enige tijd geleden Square-Enix om een eigen bedrijfje op te starten dat luistert naar de naam Mistwalkers. De enige videogame die tot nu toe was aangekondigd is een rollenspel voor de DS. Volgens het persbericht zou hij bezig zijn met twee exclusieve rollenspellen voor de opvolger van de Xbox. Bovendien gaat Sakaguchi de software reus uit Redmond een handje helpen om de nieuwe Xbox wat populairder te maken onder de Japanners.

NIEUWE FF?

Zoals we weten is de Final Fantasy serie enorm geliefd in het land van de rijzende zon. De deal van Microsoft zou er dus voor moeten zorgen dat de Xbox een exclusieve spellenreeks in hetzelfde genre krijgt die zeer populair moet worden onder de Japanners. Probleem is echter dat men momenteel verwacht dat er een soort Final Fantasy serie zal verschijnen op de Xbox en daarmee wordt de lat meteen enorm hoog gelegd. Dit wordt alleen maar versterkt als we de homepage (www.mistwalker.info) van Sakaguchi's nieuw opgerichte ontwikkelstudio bekijken. Naast Sakaguchi zelf vinden we daar ook Nobue Uematsu, de componist van... de Final Fantasy serie. Ook is bekend dat Yoshitaka Amano een goede band onderhoudt met Sakaguchi, en Amano kennen we van zijn schetsen van.... de Final Fantasy personages. Op papier klinkt het natuurlijk te mooi om waar te zijn. Echter op papier stond ook ooit eens heel mooi 'Microsoft koopt Rare' en wat hebben we daar nu allemaal van gezien?

Onze verwachting? Microsoft koopt wederom een kat in de zak.

WIN EEN CITY OF HEROES PRETPAKKET

Heb je Jeroen's review van City of Heroes al gelezen? Mooi, dan kun je natuurlijk niet wachten om de game te gaan spelen. Wacht echter nog even met rennen naar de winkel want met een beetje mazzel, kom je in aanmerking voor een van de vijf exemplaren van City of Heroes die we deze maand weggeven.

Het enige wat je daarvoor hoeft te doen is **je mooiste superheldenpakje aantrekken en er even een foto van maken.** De vijf leukste, hipste, mooiste, origineelste outfits worden beloond met een tof pakketje. En Gaston wat staat er allemaal achter het gordijn? Nou beste lezers, naast een special Edition spel ook nog een tasje, een t-shirt en een vette muts.

Stuur je foto naar:
Power Unlimited o.v.v. City of Heroes
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Of e-mail naar prijsvraag@powerunlimited o.v.v. City of Heroes



POWERSPY

■ Ondanks de fraaie game Vampire: Bloodlines, gaat het niet goed met developer Troika. Mogelijk gaan daar de deurtjes binnenkort definitief dicht.

■ De grote winkelketens in Nederland gaan games zonder PEGI-advies weren (je weet wel geweld, sex, sex & geweld, geweldige sex). Want je tere zieltje zou toch eens schade oplopen...

■ Wij denken dat dit lang niet ver genoeg gaat en de winkelier een pedagogische functie moet krijgen. Dus als iemand GTA: San Andreas koopt, dan hoort daar standaard de 'geweld is verkeerd'-preek van 15 minuten bij.

■ Tevens zal het voltallige winkelpersoneel de koper in kwestie uitgeleide doen met geheven vinger onderwijl luid 'foei' roepend.

■ De apparaten zelf heeft nog niemand gezien maar de eerste games worden er wel voor aangekondigd. Zo zet Sega met het actievolle Condemned in op de nieuwe consoles.

■ Nu Microsoft de Xbox 2 al in november in de winkels wil leggen, bekruipt ons een beetje het idee dat Halo 2 zo'n beetje in tweeën is geknipt toen bekend werd dat de console zo vroeg zou worden gelaunched.

■ Het einde is niet bepaald sterk voor een top-developer als Bungie en vraagt wel heel erg duidelijk om een snel vervolg. Alsof er eigenlijk gewoon een volgende missie op aangesloten zou zijn. En een Xbox 2 zonder Halo 3 op dag 1 in de winkels, tja, dat kan eigenlijk niet.

■ Onze eerste wens wat betreft de next gen consoles lijkt in ieder geval verhoord te worden. De Xbox 2 wordt standaard uitgerust met draadloze controllers. En als die het doet, dan...

■ Jammer, want de respectievelijke katten van de redacteuren hadden altijd een hoop lol met de snoertjes.

■ Tijdens z'n perstrip naar Londen probeerde J.J. de medewerkers van Activision met een paar glazen bier zover te krijgen dat ze hem meer vertelden over Quake 4 maar ze bleken behoorlijk resistent tegen alcohol. Uit enkele gesprekken die ze met elkaar hadden (moet je maar niet hardop bellen), kon J.J. wél afleiden dat Quake 4 vermoedelijk op de E3 getoond gaat worden. Vrijwel het gehele productieteam van Doom 3 is namelijk aan het Quake-team toegevoegd. Daar wordt dus hard gewerkt.

■ Pijnlijk. Tijdens de perspresentatie van de nieuwe Dead or Alive versloeg wereldkampioene boksen Esther Schouten, K1- champ Remy Bonjasky met 5-2. Op de Xbox welteverstaan. Een rematch in de ring werd door Esther resoluut afgeslagen. Wat wij dan weer slap vinden.

■ Over slap gesproken. Volgens de website Wired mogen medewerkers van Microsoft geen Ipod mee naar het werk nemen. iPod is van Apple en de relatie Microsoft-Apple is als die tussen Bush en Bin. Wired meldt verder dat 16.000 van de 25.000 medewerkers een iPod hebben en dat de meerderheid niet van plan is het ding thuis te laten. Daarom dragen velen nu blauwe of zwarte oordopjes in plaats van de karakteristieke witte iPod plugjes.



TOPONTWIKKELAAR LIJKT SLECHTS KOSTENPOST VOOR MICROSOFT

WAT IS ER MET RARE AAN DE HAND?

Rare was ooit een naam die in de gameswereld vol ontzag werd uitgesproken. De hofleverancier van Nintendo werd in september 2002 voor het monsterlijke bedrag van 375 miljoen dollar verkocht aan Microsoft. In twee jaar tijd heeft Rare echter maar één Xbox game afgeleverd. Reden genoeg om ons af te vragen: wat is er met Rare aan de hand?

Dat er iets goed mis is met Rare is duidelijk. Oorspronkelijk zou men in twee jaar tijd vijf games afleveren voor de Xbox... het werd er één: Grabbed by the Ghoulies, een grappige action-adventure met fraaie graphics maar zeker geen spel waar je een Xbox voor koopt of het duizelingwekkende overnamebedrag dat Microsoft betaalde rechtvaardigde.

Toch had Microsoft kunnen weten met wie men in zee ging. Rare heeft in de loop der jaren weliswaar een aantal indrukwekkende SNES en Nintendo 64 games gemaakt, maar ook Nintendo vond dat Rare eind jaren negentig veel te lang deed over het maken van spellen. Daar komt bij dat op het moment van de overname door Microsoft er al het nodige talent was opgestapt (naar Free Radical) en Rare allang niet meer het bedrijf was uit de gloriedagen van GoldenEye en Banjo-Kazooie.

WAT VINDEN ZIJ?

Zijn wij nu de enigen die zich zorgen maken om de situatie bij Rare of leeft dit gevoel bij meerderen. Om dit te checken legden we enkele experts de volgende stelling voor: "Heeft Rare het niet meer?"

JURJEN - PU'S NINTENDO GOEROE

"Ik weet niet wat er op dit moment precies bij Rare aan de hand is maar de dagen dat het bedrijf de wereld van de videogames op z'n kop zette met klassiekers als Blast Corps, GoldenEye en Banjo-Kazooie lijken voorgoed voorbij."

MIRIK SMIT - CHIEF EDITOR XBOXWORLD.NL

"Of Rare 'het' nog heeft, moet blijken. Dit aangezien hun aangekondigde titels nog steeds niet afgeleverd zijn en het nog wel even duurt voordat deze überhaupt het daglicht zien.
De vraag zou eigenlijk moeten zijn; 'Heeft Microsoft Rare overschat?' Daarop is het antwoord volmondig ja. De belofte om binnen twee jaar tijd vijf spellen af te leveren heeft geen stand gehouden en daarom is Rare een enorme kostenpost met nog steeds geen duidelijke waarde.
Het aanpassingsvermogen van Rare als studio is waarschijnlijk de grootste boosdoener samen met een groot verloop aan talent waardoor teams niet optimaal functioneren, een steeds hoger liggende lat en een steeds duidelijker gedefinieerd publiek dat niet op zoek is naar de kinderlijke spellen van de ex-Nintendo ontwikkelaar.
Met de komst van de nieuwe Xbox, codenaam 'Xenon', kan Rare wellicht starten met een schone lei en zich opnieuw bewijzen. Heeft Rare het nog? Het antwoord is nog zo'n 1,5 jaar van je verwijderd, maar als 't aan de aanloop ligt, wordt het een machtige sprong."

NIELS 'T HOOFT - SCHRIJVER, JOURNALIST, GAMEKENNER

"Rare is voor mij het bewijs dat succesvol games maken (zowel creatief als commercieel) een kunst is en geen wetenschap. De afgelopen tien jaar is Rare naar een groter kantoor verhuisd, is het medewerkersbestand bijna vertienvoudigd en heeft het dankzij Microsoft een haast oneindig budget gekregen. De games lijken echter minder frequent en van lagere kwaliteit te worden.
Rare's meest opvallende succes is een mooi praktijkvoorbeeld: GoldenEye op de Nintendo 64 kwam tot stand toen een klein groepje onervaren creatievelingen een tijdje mocht freewheelen."

JOS BOUMAN - HOOFDREDACTEUR N-GAMER

"Deze stelling moet bevestigend beantwoord worden, ben ik bang. Natuurlijk heeft Rare sinds de overname door Microsoft best wat aardige dingen gedaan (ironisch genoeg vooral voor de GBA) maar van Rare verwacht je titels waar ze bij andere spelcomputers jaloers op worden, als in de SNES en N64 dagen. Die Xbox-titels maken ze niet en daar heeft Microsoft vast geen 375 miljoen dollar voor betaald.
Nintendo lacht ondertussen in z'n vuistje. Rare was vlak voor de overname namelijk ook al niet erg op dreef (Star Fox Adventures) en met de verkoop van Rare-aandelen sloeg Nintendo nog een flinke slag.
Wat kan ik er eigenlijk nog meer over zeggen? Misschien mag ik wel een typisch PU grapje maken? Poooeeeep! Nu maar hopen dat Ed het laat staan!" *[Ik begrijp ineens hoe Jos ooit hoofdredacteur heeft kunnen worden! - Ed]*

THIJS VAN DOORN, MICROSOFT NEDERLAND

"Rare heeft het zeker nog helemaal! Microsoft Game Studios is erg enthousiast over de games waar Rare op dit moment mee bezig is (Conker en Kameo) en hun werk aan nog niet aangekondigde projecten."





KWIJTGERAAKT

Als je onderstaande staat van dienst bekijkt, zou je kunnen concluderen dat Rare een topontwikkelaar was die het ergens onderweg is kwijtgeraakt. Men maakte op het laatst nog maar één game per jaar en de kwaliteit viel terug.
Waar dat precies aan heeft gelegen, kan niemand vertellen maar feit is wel dat Rare nooit meer het niveau uit de hoogtijdagen van '97 en '98 heeft kunnen evenaren.

ZORGEN

Terug in het heden. Kameo: Elements Of Power en Conker: Live & Reloaded (zie screens links) voor de Xbox zijn twee games die al meerdere keren zijn uitgesteld. Volgens de geruchtenmachine komt Kameo misschien wel helemaal niet meer uit en zien we hoogstens een aangepaste versie voor de Xbox 2, en hoewel dit nogal onwaarschijnlijk lijkt, baart het hele ontwikkelproces van Kameo ons toch ernstige zorgen. Naar het schijnt heeft Microsoft verschillende focusgroepen met de laatste build van Kameo laten spelen, en vond het merendeel het niet zo cool om met een vrouwelijke elf door het beeld te vliegen. Een vrij essentieel probleem want vrouwtjeself Kameo is wel de hoofdrolspeelster van dit spelletje.
En Conker? Ach, Conker. De Xbox Live modes die we inmiddels een aantal keer hebben mogen spelen, zijn zonder meer erg funny maar als men geen trek heeft in vliegende elfjes dan kun je je afvragen of men wel zin heeft in schietende eekhoorns en granaatgooiende teddyberen.

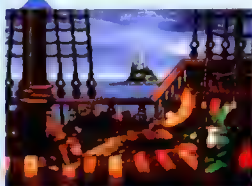
RUIS OP DE LIJN

Komt de meesterzet van Rare nog? Is er iets dat we allemaal niet zien? Is Microsoft nu zo slim en zijn wij nu zo dom?

RARE: 1994-2002

Je kunt je ook afvragen of de publieke opinie (inclusief Microsoft) Rare niet te veel kwaliteit heeft toegedicht de afgelopen jaren. Toegegeven, men heeft een aantal fantastische games gemaakt maar zeker ook een aantal mindere. Laten we de belangrijkste eens doornemen.

1994
DONKEY KONG COUNTRY (SNES)
In 1994 sloeg Donkey Kong Country in als een bom. Vooral op het gebied van graphics was dit een zeer indrukwekkende platformgame die ervoor zorgde dat Rare op de kaart werd gezet.



1995
DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST (SNES)
De opvolger bood meer van hetzelfde met iets betere graphics maar nagenoeg identieke gameplay. Een gemakzuchtig vervolg dus maar commercieel wel succesvol.

KILLER INSTINCT (SNES)
Een opvallend beat'em up die echter niet het niveau van Mortal Kombat (I & II) en Tekken (I & II) haalde. Toch waren de opvallende graphics indrukwekkend te noemen en was de mogelijkheid om superlange mega combo's uit te voeren erg leuk.







1996
BLAST CORPS (N64)
Een innovatief 3D actiespel dat Jurjen nog steeds tot de klassiekers rekent.

DIDDY KONG RACING (N64)
DKR was een Mario Kart kloon maar wel superleuk en volgens sommigen zelfs beter dan Mario Kart (oh my!).



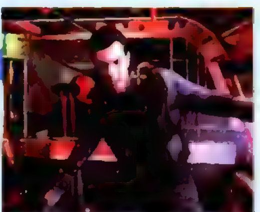
GOLDENEYE 007 (N64)
Nu eens geen slap aftreksel van een filmlicentie maar een game die het FPS genre op de spelcomputer definieerde. Voor die tijd behoorlijk revolutionair. Geroemd voor zijn prikkelende singleplayer - waar je je niet zo maar doorheen kon knallen - en zijn verslavende multiplayer.

1997
BANJO-KAZOOIE (N64)
Het jaar daarop kwam dit snoezige, sprookjesachtige platform-adventure dat zeker een plaatsje verdient in de galerij der Nintendo 64 klassiekers.



1999
DONKEY KONG 64 (N64)
Donkey Kong op de N64 viel om meerdere redenen tegen. Het was een soort Banjo-



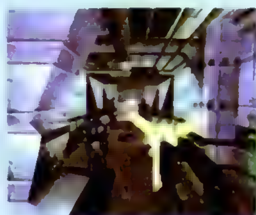


Hoe dan ook, als Kameo en Conker niet heel snel uitkomen is Rare een naam die op de aankomende E3 slechts op hoongelach kan rekenen (als het dat al niet doet). Het zou voor ons de vierde keer op rij worden dat we daar Kameo zullen aanschouwen en zo bont hebben zelfs Doom 3 en Half-Life 2 het niet gemaakt.
Natuurlijk hopen we van harte dat men in het geheim werkt aan een nieuwe Perfect Dark, dat Kameo ondanks alles nog steeds een leuke actie-platformer is gebleven en dat Rare laat zien nog steeds tot veel moois in staat te zijn. Echter, recentelijk kwam er opnieuw ruis op de lijn.

DS GAMES?

Rare zou namelijk twee DS games in ontwikkeling hebben. Halverwege 2004 zou Ken Lobb (studiomanager) dit hebben bevestigd. Dit werd echter snel gevolgd door een statement van Microsoft dat alles krachtig ontkende en bulderde dat men ab-so-luut niet aan DS games werkte.
Wat was het geval? Onlangs liet een bron bij het GBA team van Rare zich het volgende ontvallen: "personally, I would love to do a sequel to either Blast Corps or Sabre Wulf on the DS". Hoewel dit natuurlijk niks zegt, blijft het spoken op het hoofdkwartier.
Het is op zich al vreemd dat Microsoft een studio - die nota bene haar eigendom is - games laat maken voor een handheld (GBA) van een grote concurrent. Als Big M. nu ook al gaat toestaan dat Rare DS games gaat ontwikkelen, is het hek van de dam.
Waarom doekt Microsoft het GBA team niet gewoon op en laat men die mensen godbetert Kameo helpen afmaken of iets dergelijks?
Hoe dan ook, het soaphuwelijk tussen Microsoft en Rare vertoont duidelijke barsten... JAN

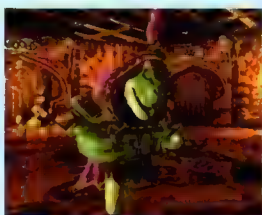
Kazooie kloon alleen dan met de bekende aap in de hoofdrol die in jungles heen en weer doolde. Irritant was ook het N64 expansion pack dat je nodig had om het spel te draaien en waar je nog weer eens extra voor mocht betalen. Bah!



2000
PERFECT DARK (N64)
Deze officieuze opvolger van GoldenEye had geheim agente Joanna Dark in de hoofdrol. Het spel maakte gebruik van dezelfde engine als GoldenEye maar had een lagere spelsnelheid. De actie was tof, het verhaal slap, de multiplayer sterk.

2001
CONKER'S BAD FUR DAY (N64)
Rare's weirdste game ooit zorgde in Amerika voor de nodige opschudding, hier in Europa vonden we de scheten latende, vloekende, bierdrinkende en pissende eekhoorn minder aanstootgevend maar wel erg vermakelijk. Toch miste Conker de finishing touch. De game kende gebrek aan structuur, speelde soms meer als een aaneenschakeling van losse onderdelen en voelde naar het einde toe zelfs gerushed aan.





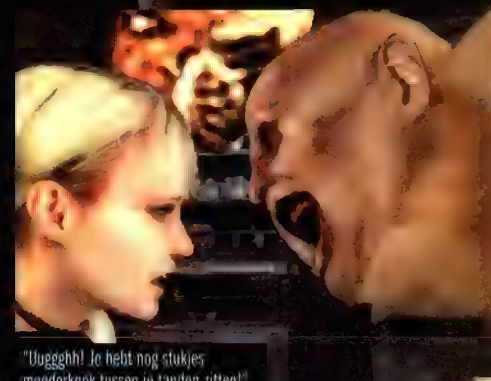
2002
STAR FOX ADVENTURES (GAMECUBE)
De term 'gerushed' gaat ook op voor Star Fox Adventures. De qua opzet Zelda-achtige game, kende oogstrelende graphics maar de gameplay sprak weinig tot de verbeelding. Saaie en herhalende puzzels zorgden ervoor dat het spel halverwege zijn glans verloor.

PLAYSTATION 2 VERWACHT: 29 APRIL 2005
CAPCOM • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.CAPCOM-EUROPE.COM
STEVEN

HAUNTING GROUND

Capcom's meest recente meesterwerk, Resident Evil 4, maakt duidelijk dat er weldegelijk leven is na de zombie. Met Haunting Ground hoopt Capcom ook te bewijzen thuis te zijn in de wat subtielere horrorsfeer.

Wat ik tot dusver van Haunting Ground (in Japan Demento) heb gezien is in ieder geval genoeg om iedereen die voor uiterlijk gaat, tevreden te stellen. Dankzij goed kleurgebruik en de nodige filters oogt de game heel apart en stijlvol. Ik kreeg van de eerste levels zelfs een heel klein beetje dat ICO gevoel, en een groter compliment kan een game naar mijn mening nauwelijks krijgen.
Zoals we zijn gewend van Capcom worden de mooie graphics ondersteund door de nodige filmpjes en hiervoor wordt zowel de in-game engine als computeranimatie gebruikt. Los van de technische kwaliteit van dit alles ziet het er ook vanuit een cinematografisch standpunt professioneel uit.
Het lijkt dus geen slechte zet te zijn geweest om de Japanse regisseur/acteur Naoto Takenaka bij het project te betrekken. Denk hierbij aan shots die driemaal achter elkaar dezelfde dramatische voorstelling laten zien maar dan vanuit een ander camerastandpunt (kuch... John Woo... kuch).


"Uuggghh! Je hebt nog stukjes moederkoek tussen je tanden zitten!"

"HAUNTING GROUND ZOU BEST EEN VERFRISSENDE GRIEZELERVARING KUNNEN GAAN OPLEVEREN."

DUITSE HERDER

Opvallend aan hoofdpersoon Fiona Belli, los van haar flinke bos hout voor de deur, is dat zij niet echt een doorgewinterde survivor horror heldin is. Ze voldoet eerder aan het stereotype beeld van het slachtoffer dat op de meest ongelukkige momenten struikelt.
Dat kan je haar overigens niet kwalijk nemen want ze heeft er niet om gevraagd in deze hachelijke situatie te belanden. Terwijl flitsen van een auto-ongeluk door haar hoofd schieten, komt ze langzaam bij in een kooi met slechts een dun lapje stof om haar heen gewikkeld. Al snel komt ze erachter niet alleen te zijn in het reusachtige en vooral spookachtige landgoed.
Fiona zal continu worden opgejaagd door Debilities (een reusachtige kleuter die doet denken aan Sloth uit de klassieke film The Goonies) en je zult je regelmatig voor hem moeten verstoppen.
Gelukkig krijg je later in het spel hulp van Hewie, een witte Duitse herder, die je een verscheidenheid aan opdrachten kan geven. De trouwe viervoeter vereist natuurlijk ook de nodige aandacht, wat betekent dat je hem soms moet aaien of wat te eten moet geven. Naar mijn mening een geinige insteek voor dit type game.


Na haar ontmoeting met deze reusachtige kleuter, is Fiona aan de pil gegaan, doet ze 't alleen met condoom, liet ze een spiraaltje plaatsen en heeft ze zich laten steriliseren.

VERFRISSEND

Combineer de freaky sfeer en grauwe beelden met de schijnbaar originele gameplay elementen die de hond Hewie en het vluchten voor de reuzekleuter met zich mee brengen, en Haunting Ground zou best een verfrissende griezelervaring kunnen gaan opleveren.

 Aparte horrorsfeer met spannende achtervolgingen

 De game zou kunnen verzanden in standaard survival horror actie.

STAR FOX ASSAULT

JAGERS OPGEPAST: DEZE VOS SCHIET TERUG!

Na jarenlang alleen maar dubieuze demootjes gespeeld te hebben, kon ik onlangs dan eindelijk aan de slag met een complete versie van Star Fox Assault.

In het dagelijkse leven houd ik me zo weinig mogelijk bezig met andere mensen. De meeste hebben me ook niets te bieden, dus waarom zou ik mijn tijd en energie in deze evolutionaire epifenomenen steken?
Toch, als arrogantie te ver wordt doorgevoerd gaat het naar recalcitrantie neigen en ook dat kost energie. Dus draai ik plichtmatig een beetje mee in de molen der sociale verplichtingen. Ik geef mijn vriendin een zoen, groet mijn buurman en zeg dankjewel tegen het kassameisje dat mijn wisselgeld aanreikt. Wilt u een bonnetje? Nee, dankjewel.

NATUURLIJK

Dit soort sociale interactie is in videogames gelukkig niet nodig. Als ik in Halo 2 de buitenaardse bezoekers in vizier krijg, hoef ik ze niet te zoenen of anderszins te begroeten, en een dankjewel kunnen ze ook wel op hun geschubde buiken schrijven. Ik verwelkom ze op de manier die in videogames nog steeds de meest gebruikelijke is: met kogels en granaten.
Eigenlijk is het de standaardwijze waarop wij gamers virtuele levensvormen in videogames begroeten: met geweld. Als we iets zien bewegen, gooien we er eerst



Onze held is als een vader voor z'n crew. Een ware voster parent.

een paar bommen op, en als we die niet bezitten dan rennen we er met een zwaard op af, om er eens flink op in te hakken. Vragen stellen doen we daarna wel. Het is een beetje de manier waarop een wild dier op een ander wezen reageert: als het niet geschikt is om te neuken of op te eten dan moet het worden aangevallen of op z'n minst worden weggejaagd. Want andere wezens zijn eng en gevaarlijk. Heel natuurlijk, toch?



Net zoveel info op het scherm als Henk Vos voetbalclubs heeft versleten.



"We zijn op zoek naar Tony Blair. Juist, dat is die eikel die de vossenjacht heeft verboden."

HECTISCH

In Star Fox Assault hoef je je natuurlijke driften niet te onderdrukken. Vliegend, te voet of aan boord van een tank doe je eigenlijk maar één ding: schieten op alles wat beweegt. Vanuit de cockpit van de legendarische Arwing kun je heel snel achter elkaar op de A-knop drukken om een spervuur aan laserladingen op je doelwitten los te laten. Je kunt de A-knop ook ingedrukt houden om je laser op te laden tot een doelzoekende superlaser. Viziertje vastzetten, knop loslaten, en BOEMSADIEE!

Zo knal je de ene na de andere tegenstander uit de fanatieke vijanden van hun staartjes weet te knallen. Soms moet je ook gericht op zoek gaan naar bepaalde doelwitten, bijvoorbeeld om een bepaalde doorgang te forceren, of kom je een grote vijand tegen die een speciale strategie vereist.

Let wel, bovenstaande regels tik ik ter nuance, niet om Star Fox Assault te presenteren als werkelijk



Zie je nu hoe slim vossen kunnen zijn. Deze spreekt zelfs Japans!

"DAT NAMCO LANGER DAN DRIE JAAR AAN DEZE GAME HEEFT GEWERKT, VALT ER NIET AAN AF TE ZIEN."

lucht en van de grond. De vanzelf vooruitschuivende omgevingen zitten er vol mee, dus ontaardt deze game al snel in een hectisch en aanhoudend schietfestijn. Net als de voorgangers op de SNES en N64. Bommen gooien doe je trouwens met de B-knop. Misschien herinner je je ook nog die voorganger op de GameCube. Dat was een beetje een vreemde vos in het hok. Op Dinosaur Planet was de knallende actie voor het eerst ondergeschikt aan zoektochten en lijf-aan-lijf-gevechten met handwapens en magie. Het was en is nog steeds een bijzonder aardig spel maar ik moet zeggen dat ik de explosieve niet-zeuren-maar-schieten-actie in deze Assault toch wel een stukje beter bij Star Fox vind passen.

TER NUANCE

Laat ik voorkomen dat er op deze pagina's verkeerde indrukken ontstaan. Allereerst zeg ik niet altijd dankjewel als een kassameisje mij vraagt of ik een bonnetje wil. Het hangt van mijn bui af. Daarnaast is Star Fox Assault geen hersenloze shooter.

Je moet ook regelmatig je hoofd gebruiken om een missie tot een goed einde te kunnen brengen. Schieten op alles wat beweegt kan wel maar is niet zo slim omdat je dierlijke teamgenoten zich ook tussen de tegenstanders door bewegen. Die vliegende en rennende strijdmakkers zijn niet zo blij met vriendelijk vuur, terwijl ze je wel zeer dankbaar zijn als je


"Kijk uit, hij is scherp vandaag. Het is een geslepen vos, hoor."

intelligentie behoevende of diepgravende ervaring. Het is en blijft een rasechte, behoorlijk hectische shooter, gestuwd door licht-avontuurlijke aspecten en bijeengehouden door een flinterdun verhaaltje.

CHAGRIJNIGE RUIMTETOERIST

Het verhaaltje krijgt vorm in dialogen die zowel tussen de levels door als tijdens de gevechten worden gehouden tussen de dierlijke ruimtekrijgers. Dit keer krijgt Team Star Fox te maken met een insectachtig soort vijanden dat zowel organische wezens als machines als gastlichamen kan gebruiken.

Je bestrijdt het buitenaardse ongedierte vaak op vertrouwde wijze door met je Arwing langs een automatisch bepaalde route te vliegen, terwijl je soms ook helemaal vrij bent om te gaan waar je wilt in afgesloten gevechtsarena's. In het laatste soort levels kun je af en toe wisselen tussen vliegtuig, tank en benenwagen.

Helemaal nieuw zijn de missies waarin Star Fox meelift op de vleugel van een teamgenoot. In dit soort missies mag je de bazooka op de vossenschouder bedienen om als een chagrijnige ruimtetoerist de omgevingen onder vuur te nemen. Met elke missie die je in het verhaalgedreven speltype voltooit, komen nieuwe locaties beschikbaar voor maximaal vier spelers.

IRRITANT

Dat Namco langer dan drie jaar aan deze game heeft gewerkt, valt er niet aan af te zien. Sommige details zijn van een opwindende schoonheid maar ze zijn te zeldzaam om de aandacht af te leiden van de zwakke plekken, zoals de blokkerige spelfiguren en wat fletse kleuren. Meest irritant is de manier waarop vijanden uit beeld verdwijnen als ze een stuk bij je vandaan zijn gevlogen. Van het ontwikkelbedrijf achter de Ace Combat-serie verwacht ik beter. Ook speltechnisch biedt de game niet de finesse die van een grote Nintendo-release in de laatste levensjaren van een console mag worden verwacht. Ik heb de game nog niet helemaal doorgespeeld, maar mijn enthousiasme over de eerste epische ruimtegevechten is behoorlijk ondergesneeuwd door enkele weinig inspirerende passages later in het spel.



RONDHANGEN

Het lompe, weinig intelligente gedrag van zowel je teamgenoten als je tegenstanders is ook best teleurstellend. In de ga-waar-je-wilt-gevechtsarena's krijg je bijvoorbeeld te maken met werkelijk overrompelende hoeveelheden tegenstanders, maar omdat deze weinig meer doen dan rondhangen of voortbewegen langs hun voorgeprogrammeerde weggetjes is er van een bedreigende situatie zelden sprake. Neemt niet weg dat het best fijn is om al knallend door het kanonnenvoer te raggen, waarbij de spelsnelheid en beeldverversing lekker meewerken, maar dit voelt vaak te ondiep om de naam Star Fox te mogen dragen.

Al goed, ik knal lekker verder. Mijn definitieve oordeel lees je in een volgend nummer. Dankjewel voor het lezen.

+ Ouderwets gezellig schieten met Star Fox is leuker dan met hem op avontuur gaan.

− De game mist de finesse en diepgang die je van een grote Nintendo-titel zou verwachten.

PLAYSTATION 2 / XBOX / PC

VERWACHT: MAART 2005

DARKWORKS • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBISOFT.COM

COLD FEAR

Je kunt veel van Ubisoft zeggen, maar niet dat ze hun marketing slecht voor elkaar hebben. Elke nieuwe titel wordt met meer dan genoeg trompetgeschal naar buiten gebracht.

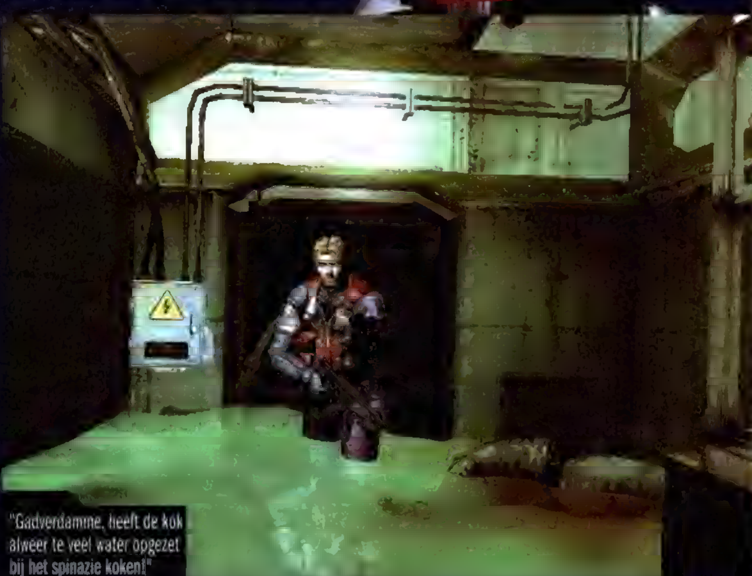
Over Cold Fear hadden we tot nu toe weinig vernomen, en dat is zeer ongebruikelijk voor Ubisoft. Doorgaans betekent zo'n mediastilte dat de publisher in kwestie niet al te veel verwachtingen van de titel heeft. Een crappy game waarover weinig geschreven wordt, heeft immers meer kans op verkoop dan een baggerspel dat compleet is afgekraakt in de pers.
Bij Cold Fear is het echter misplaatste bescheidenheid want hoewel ik hier niet direct van 'een parel' wil spreken, heeft het spel van Darkworks zeker zijn charme. Dat geldt in ieder geval voor de creepy vormgeving en de toepasselijke sound.

ZOMBIES

Je speelt in Cold Fear Tom Hansen, een kustwacht die door zijn superieuren naar een Russisch schip gestuurd wordt omdat daar 'iets' aan de hand schijnt te zijn. En een beetje gamer weet dan al meteen dat alle opvarenden door dat 'iets' veranderd zijn in zombies. En jij mag de zooi weer gaan opruimen.
Cold Fear kun je het beste zien als een soort Resident Evil/Silent Hill op een boot. Althans in de levels die ik speelde, liep ik alleen maar op die boot rond. Wel een hele creepy boot, die dankzij de sfeervolle graphics en mooie watereffecten (de storm is waanzinnig en heeft ook echt effect op je health en het mikken) flink de bilspieren doet aanspannen.
Helaas wordt de grafische pracht ietwat tenietgedaan door het feit dat je al snel veel te veel deurtje in, deurtje uit moet gaan. Iets dat vaak gepaard gaat met een korte periode van laden. En net als bij Silent Hill haalt dit steeds een beetje de spanning uit je lichaam.

KRAMPACHTIG

De actie in CF bestaat voor zeventig procent uit knallen en verder uit simpele puzzelopdrachten. Je weet wel, 'vind de deur', 'vind de sleutel', 'draai aan dit rad', etc. Alhoewel je normaal van bovenaf op Tom kijkt, speelde ik het hele spel vanaf zijn schouder. Ten eerste heeft Tom zijn gun dan meteen gericht staan en ten tweede kent het wapen een zaklamp die voor het broodnodige licht zorgt in de duisternis op de boot.
Het lopen en mikken gaat net als bij de eerder genoemde survival-games wat krampachtig. Je schiet nog wel eens naast een Rus of een zombie. En dat is jammer, aangezien de headshots erg leuk zijn en ook nog eens functioneel. Ik had zelfs het idee dat zombies alleen kapot gingen als je hun harses er af knalde.
Grafisch en qua sfeer zit Cold Fear helemaal goed en daarom wil ik de game straks graag verder spelen. De besturing en de afwisseling moeten echter wel aangepakt worden, wil er straks een hoog cijfer uit de bus komen.



"Gadverdamme, heeft de kok alweer te veel water opgezet bij het spinazie koken!"

"EEN SOORT RESIDENT EVIL/SILENT HILL OP EEN BOOT"

Nou... bij mij lopen de koude rillingen over m'n rug. Dit zal toch maar met je parketvloer gebeuren.

 Qua sfeer en graphics helemaal goed.

 Dreigend gebrek aan afwisseling.

PC

FIREFLY STUDIOS • TAKE 2 • TEL: 076-5481135D • WWW.FI

STRO

De kastelensim Stronghold was zijn tijd al ver vooruit. In deel 2 gaat ontwikkelaar Firefly nog een paar ophaalbruggen verder.

Stronghold 2 wil veel meer zijn dan een 3D-versie van het origineel. Het oogt om te beginnen al verpletterend goed en ook inhoudelijk gaat de ontwikkelaar voor tonnen vernieuwing en uitbreiding. Naast meer brute manieren dan ooit om een vijandelijke burcht in de as te leggen, draait alles veel meer om het kasteelleven, waarmee ieders welzijn is gemoeid. Dit nieuwe aspect heeft zelfs voeding gegeven aan een eigen campagne. Of beter gezegd twee campagnes: Peace en War.
In de eerste kun je je puur richten op het reilen en zeilen van het kasteelleven zonder dat je je druk hoeft te maken over eventuele aanvallen. Die komen er niet want het is vrede. Je hebt dus alle ruimte voor het organiseren van banketten, steekspeltoernooien, het maken van mooie jurken voor jonkvrouwen en meer van dat soort middeleeuws vermaak. Als kasteelheer genereer je eer, hoe meer hoe beter.
Daarbij is er een groot verschil tussen het leven van de adel binnen de muren en die van de gewone burgerij erbuiten. Is het klootjesvolk al blij met een homp brood, een kerk om in te bidden en een kroeg om in te zuipen; de adel houdt van exclusieve feesten waarbij de wijn rijkelijk vloeit en niet op een gebraden everzwijntje meer of minder wordt gekeken.
Daarnaast kun je je burchten meer uitbouwen dan ooit, waarbij je deze keer zelfs binnenmuren en betere verdedigingswerken kunt construeren. Een goed vervaardigde burcht is lastig in te nemen. Als je ook nog eens genoeg aandacht aan de research van schilden, maliënkolders en extra scherpe pijlen hebt besteed, komt niemand je kasteel meer in!

WAR

In de War-campagne kun je alles doen wat in de Peace campagne ook mogelijk was maar moeten er ook nog wat kastelen in puin gelegd worden én dien je jouw eigen vesting te verdedigen tegen de oprukkende vijand.
De beste verdediging vormt de burcht zelf; die kan



Luxe hotel in middeleeuwse sfeer stond er in de folder. Alleen balen dat het zwembad nog in aanbouw is...

NGHOLD 2


Dat doet me denken aan mijn schooltijd. Schrijven met een ganzenveer en elektriciteit bestond nog niet.



echt gigantisch zijn. Hij is opgebouwd uit de Keep (het centrum), de inner Courtyard en de outer Courtyard. Hieromheen kun je zelfs nog een gigantische muur of extra vesting bouwen.
Ook kun je valkuilen vol puntige speren aan de buitenkant van je muur plaatsen en oprukkende roofridders met stenen, pijlen en brandende olie bestoken.
Aanvallen is een feest met een keur aan katapulten, stormrammen, ladders en nog veel meer beuk- en breektuig om dikke muren kapot te krijgen. Iets dat lastiger is dan het klinkt aangezien de verdedigende partij gaten in muren ook weer op kan vullen met losse stenen.
Eenmaal door de linies gebroken, gaat het gevecht gewoon verder met bijvoorbeeld spectaculaire zwaardgevechten buiten en binnen de kasteelmuren.

"HET KAN EEN BEHOORLIJKE BENDE WORDEN, AANGEZIEN IEDEREEN STRONT, PIS EN HUISVUIL GEWOON OP STRAAT FLIKKERT."

STRONT & PIS

De Middeleeuwen worden vaak voorgesteld als een sprookjesachtige wereld maar in werkelijkheid waren de Middeleeuwen hard, vies en wreed. Iets waar Firefly niet aan voorbijgaat.
En dus kan het een behoorlijke bende worden in en rondom je enorme burcht, aangezien iedereen in die tijd hun stront, pis en huisvuil gewoon op straat flikkerde. Als je de troep te lang niet opruimt kan er gasontwikkeling ontstaan waardoor de bevolking ziek kan worden. Alsof dat nog niet genoeg is, trekt vuil ook ratten aan en voor je weet heb je een plaag waar zelfs die fluitspeler uit Hamelen niks meer aan kan doen. De middeleeuwen kwamen nog nooit zo uitgebreid en smerig tot leven als in Stronghold 2.


"We staan ons hier wel enorm uit te sloven maar zijn ze eigenlijk wel thuis?"

DIEPE INDRUK

Helaas is de A.I. nog allesbehalve stabiel en vond ik de vuureffecten er lelijk uitzien. Ook kende het spel een paar kleine bugs, waardoor de vijanden aan het einde van de map als spoken door mijn muren liepen.
Ondanks bovenstaande foutjes heeft de game toch al diepe indruk gemaakt. Het lijkt erop dat Firefly een game in elkaar aan het knutselen is die alle voorgaande kastelensims overbodig maakt. Iets waar iedereen die liefhebber is van middeleeuwse toestanden reikhalzend naar uit kan zien.

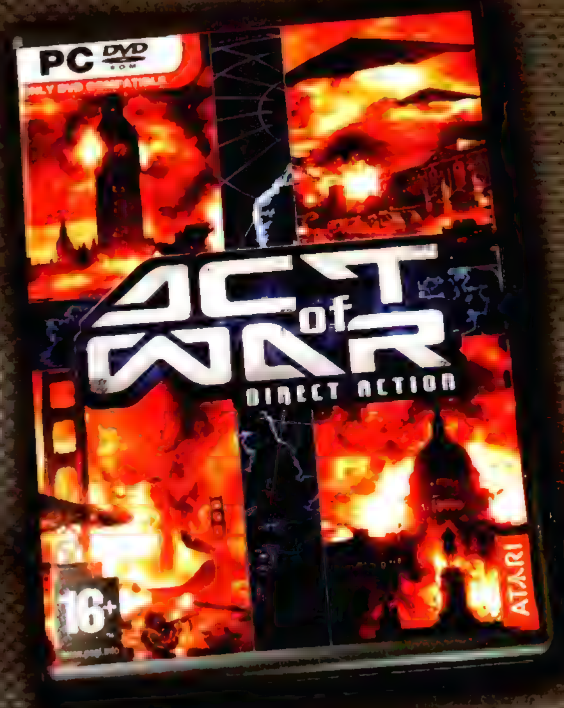

Tja, de deurbel was nog niet uitgevonden. En je moest toch duidelijk maken dat je naar binnen wilde.

+ Fraai kasteelleven, spectaculaire belegeringen.
− Veel muisklikken, vuureffecten ogen lullig, A.I. nog instabiel.

ACT of WAR
DIRECT ACTION

Next Generation RTS met C&C Generals allures









De meest realistische race simulator





DRIV3R

De topper eindelijk voor PC





Nu overal verkrijgbaar

ATARI



LEGO STAR WARS

Ik kan me niet heugen dat ik ooit een fatsoenlijke LEGO game heb gespeeld. Wordt LEGO Star Wars de uitzondering op de regel?

LEGO Star Wars (LSW) is nu niet direct een titel die horden gamers naar de winkel zal doen rennen. Star Wars games hebben, afgezien van de Jedi Knight serie en de KOTOR franchise, de laatste jaren meer fout dan goed gedaan. En hoewel de serie eindelijk weer een beetje in de lift zit, heerst er nog veel scepsis bij de gamende achterban.

Over de LEGO games tot nu toe kan ik kort zijn: die waren stuk voor stuk crap en enkel bedoeld voor kiddies die nog nooit een serieus computerspel in hun handjes hadden gehad.

En nu dan LEGO Star Wars? Jawel, dames en heren; LEGO Star Wars. Een game waar mijn gewaardeerde collega Jeroen tijdens de Leipzig Game Convention redelijk enthousiast over was, en dat enthousiasme deel ik inmiddels met hem.

KNIPOOG

Allereerst is er de designkeuze van de game; die is ronduit funny. De Star Wars personages bewegen soepel door Star Wars gebieden gemaakt van LEGO en LEGO gebieden met een Star Wars look. Bekende gebeurtenissen uit Episode I, II en III passeren de revue en alles wordt met een hele dikke knipoog in beeld gebracht. Tegelijkertijd oogt en klinkt alles gelikt en merk je aan alles dat bij de ontwikkeling van dit spelleke niet op een dollartje is gekeken.

Gamers kruipen in de huid van een slordige dertig personages, ieder met hun eigen unieke powers. Jedi hebben force powers en lightsabres en met force powers kun je platforms verplaatsen en vijanden pesten. Queen heeft haar grapple pistool om op hoger gelegen plekken te komen, Jar Jar Binks kan erg hoog springen en zo heeft ieder karakter iets speciaals.

ABSURD GEBRABBEL

LSW lijkt dus vooralsnog het meest op een third-person actiongame met platform elementen, met de nadruk op hakken en knallen. Tegelijk biedt de game razendsnelle POD races, explosieve space shootouts en andersoortig voertuig fun, stuk voor stuk met een flinke dosis absurdisme en humor in beeld gebracht. Dit wordt nog eens versterkt door het gegeven dat alle poppetjes een soort onverstaanbaar taaltje brabbelen (denk aan de Sims) hetgeen absoluut op de lachspieren werkt.

Puzzels komen in de vorm van eenvoudige opdrachten zoals het openen van deuren, het omzetten van schakelaars en het hacken van computers en terminals voor info.

Tof is het gegeven dat een medespeler op ieder gewenst bij kan springen in de blokkendozenwereld van Star Wars dankzij de instant Two player mode. Heeft je sidekick er na een half uurtje geen zin meer in, dan neemt de computer het simpelweg over.

> "GELUKKIG MAAR DAT ER GAMESMAGAZINES ZIJN DIE DIT SOORT PARELTJES IN DE DOP DE RUIMTE GEVEN DIE ZE VERDIENEN."

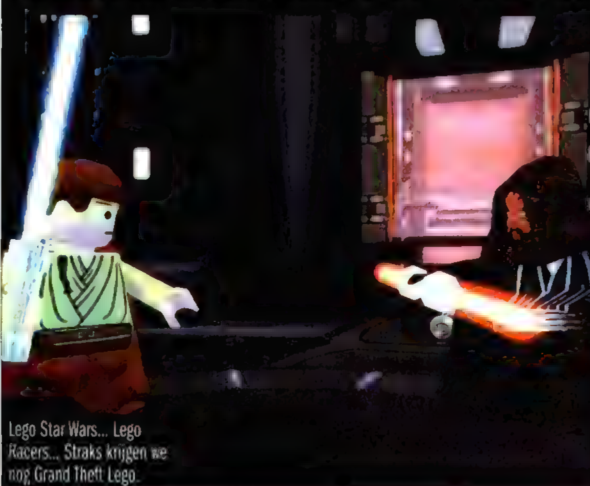
PAREL IN DE DOP

De vraag blijft natuurlijk: hoe LSW aan de man te brengen? Alleen al door de naam LEGO zal een grote groep gamers bij voorbaat met een grote boog om deze titel heenlopen. En dat zou jammer zijn want LSW heeft de potentie het bastion van über serieuze Star Wars titels op verrassende manier open te breken. Gelukkig maar dat er gamesmagazines zijn die dit soort pareltjes in de dop de ruimte geven die ze verdienen. Nu maar hopen dat het huwelijk van de sterren en de stenen ook na het jawoord standhoudt.

+	Unieke benadering Star Wars. De eerste leuke LEGO game?
–	Lastig te verkopen.


"Ik neem de volgende vlucht wel. Dit toestel is nog niet af."


Da's geen Jedi maar een Legoaan.


Lego Star Wars... Lego Racers... Straks krijgen we nog Grand Theft Lego.

PLAYSTATION 2 VERWACHT: Q2 2005

SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.SEGA-EUROPE.COM



TENCHU
FATAL SHADOWS

Ninja's zijn vieze gluiperds. Ze verrassen je het liefste 's nachts, als het even kan in je slaap. Dan snijden ze vliegensvlug je keel door waarna er een fonteintje bloed tegen het plafond spuit. Ja ja, zo ging dat in het feodale Japan.

In Tenchu Fatal Shadows gaat het niet veel anders. Het is alweer het vierde deel in de serie. Een serie die door een kleine groep bijzonder wordt gewaardeerd.
Tenchu is niets meer dan een veredeld verstoppertje spelen. Je sluipt rond in een omgeving vol bomen, bosjes, beekjes en gebouwen. Je verschuilt je achter muurtjes, onder water of op daken. Het is uiteindelijk zaak om van punt A naar punt B te komen. Bewakers die zich langs vaste looproutes bewegen vormen echter een belemmering. Hoogste tijd om de ninja uit te hangen.


Daarom vraag ik bij de tandarts altijd om een verdoving.

AFSLACHTEN
Snel en lichtvoetig beweeg je jouw personage over de daken naar een slachtoffer. Hij loopt alleen. Er is een klein plofje hoorbaar als je achter hem terechtkomt. Hij draait zich om maar het is te laat. 'Crossed Blades' staat er in beeld, als mijn personage de keel van de nietsvermoedende bewaker opensnijdt.
Het stilletjes omleggen van bewakers is altijd al het leukste aan de Tenchu-serie geweest. Met je grijphaak vloog je van dak naar dak om de nietsvermoedende vijanden te trakteren op een stuk staal in hun hoofd. Het tofste was de diversiteit aan mogelijkheden om je tegenstanders af te slachten.

GEBREKEN
Het gebrek aan intelligentie van je tegenstanders is altijd al het zwakste punt van de serie geweest. Bewakers die je bijvoorbeeld niet opmerkten terwijl je toch echt in zicht was. Ook wanneer ze je gespot hadden kon je ze gemakkelijk kwijt raken door op een dak te klimmen. Dan gingen ze gewoon weer onder je staan wachten. Ook kwam het wel eens voor dat een vijandige ninja mij had opgemerkt en naar me toe begon te rennen... om vervolgens tegen een muur te blijven aanlopen die drie centimeter naast hem ophield. Intelligentie was dus ver te zoeken.
De spelwerelden staken ook nooit echt coherent in elkaar. Hekjes waar niet overheen gesprongen kon worden of daken waar niet op gelopen kon worden, ze deden af aan de overtuigingskracht. Het waren van die schoonheidsfoutjes die in de loop van de jaren natuurlijk weggepoetst zouden worden. Zo verwachtte iedereen.
Helaas zitten alle schoonheidsfouten nog in deze nieuwe Tenchu. En het lijkt erop dat ze er ook niet meer worden uitgehaald. Dat zou erg jammer zijn, aangezien ik een van die zeldzame liefhebbers van de serie ben. En ik wil nu eindelijk wel eens een gelikte Tenchu spelen!


Volkomen uitgewoond liep hij verder, niet wetend dat ie voor de derde keer die nacht besprongen zou worden door een geil wijf.


Eindelijk weer eens ongegeneerd verstoppertje spelen.


Alle foutjes lijken er nog gewoon in te zitten.

PC

MONOLITH • VIVENDI • TEL: 020-7951250 • WWW.VIVENDI-UNIVERSAL-INTERACTIVE.CO.UK



F.E.A.R.
ANGST IN Z'N PUURSTE VORM

"F.E.A.R. zou wel eens de Half-Life 2 van 2005 kunnen worden", murmelde ik laatst tijdens een redactievergadering. "Dat wil ik zwart op wit bewezen hebben", sprak PU-baas Niels streng en wierp me twee blanco pagina's toe.

Van oorsprong heeft de mens twee aangeboren vormen van angst: angst voor hard geluid en angst voor hoogten. De rest is aangeleerd, geconditioneerd of opgelegd. Fobieën als tunnelvrees, smetvrees of deadlinevrees zijn dus in basis ongegronde angsten die je af kunt leren *(Was er maar deadlinevrees bij jullie- Ed)*.
Angst ervaren tijdens games is dus ook aangeleerd. Zo is ons geleerd dat donkere ruimtes spannend zijn, knetterende lampen die aan en uit knipperen krijgen het stempel 'verdacht' opgeplakt en muziek in mineur is altijd de aanleiding voor onheilspellende gebeurtenissen.
Dergelijke aangeleerde angsten berusten vaak op clichés, maar gelukkig is F.E.A.R. allesbehalve clichématig. De game heeft de potentie een angstaanjagend goed spel te worden, waarin behoorlijk wat te griezelen valt.


Ach, het is minder erg dan wanneer Martijn Krabbé je huiskamer komt verbouwen.

IN STUKKEN GESCHEURD
In de first-person shooter F.E.A.R. draait alles om de angst voor het onbekende. Het is het thema van het spel en de bloedrode gameplay-draad die door het spel loopt.
Als special agent maak je deel uit van een soort paranormale supereenheid. Jij bent een getrainde killer die er alleen (en af en toe met een computergestuurde sidekick) op uit wordt gestuurd wanneer onverklaarbare gebeurtenissen vragen om een resolute aanpak waarbij niet enkel het verstand moet worden gevolgd. Een soort X-Files meets Rainbow Six.
Met zo'n onverklaarbare gebeurtenis begint ook het spel. Een Delta Force team dat poolshoogte ging nemen in een groot gebouw is letterlijk in stukken gescheurd. En jij mag gaan kijken hoe het zit. Slik.

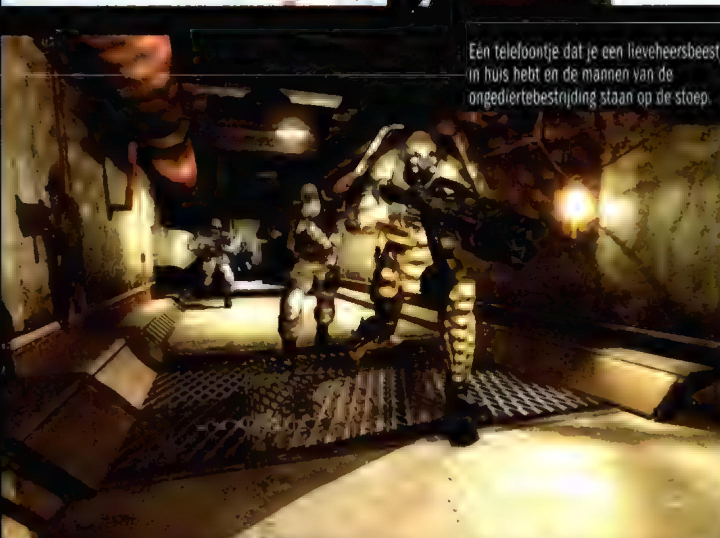
PIKKEDONKER
Tijdens het spel neem je het op tegen twee soorten vijanden. Er is een onbekende militaire eenheid; supergetraind en met de mogelijkheid zichzelf te cloacken. Daarnaast is er een klein meisje met gitzwart haar dat op blote voetjes door het gebouw loopt (al lijkt het meer op zoeven, als een soort elektrische trilling). Dit meisje vertegenwoordigt het kwaad op een wel heel lugubere manier. Zonder ze


Hopelijk zit er lijm in die EHBO-doos want anders ben je mooi klaar met je gebroken kaak.


Zo, die heb ik effe goed laten schrikken.


Op boorplatformen noemen ze dit een spuiter.


Ik hoor 't m'n vrouw zeggen: "maar goed dat we geen vloerbedekking meer hebben want dit soort vlekken krijg je er bijna niet uit".


Eén telefoontje dat je een lieveheersbeestje in huis hebt en de mannen van de ongediertebestrijding staan op de stoep.

aan te raken trekt dit schatje Delta Force soldaten uit elkaar. Zonder fysieke aanraking laat ze bloed uit ogen en oren van haar slachtoffers spuiten. Over het hoe en waarom houdt Monolith op dit moment nog stijf de kaken op elkaar, maar tijdens de hands-on speelsessie bij Vivendi Universal wist het mysterieuze meisje me een paar keer behoorlijk de stuipen op het lijf te jagen.

Zo stapte ik op een gegeven moment een lift in. Meteen daarna begonnen alle lampen te knipperen om vervolgens met een doffe zoom uit te doven. Het werd pikkedonker om me heen. Ik stond moederziel alleen te wachten in de lift, hopend dat de stroom weer snel terugkwam. Stilte. Het licht begon weer voorzichtig aan en uit te knipperen. En in het korte moment dat de nauwe liftruimte verlicht werd, stond daar opeens het meisje vlak naast me! Om het volgende moment weer verdwenen te zijn. Mijn hart klopte in mijn keel!

MATRIX LOBBY SCENE

Terug naar de meer traditionele kant van F.E.A.R.: de confrontatie met de militaire supersoldaten. De shootouts met deze knapen zijn heerlijk destructief. De game laat je alles in de omgeving kapot knallen. Glas, hout, steen, kalk, kunststof, leer, metaal... geen materiaal blijft gespaard.

Tijdens een bepaalde shootout met vijf man tegenover me, werd de befaamde lobby scène uit The Matrix qua destructiviteit geëvenaard. Toen ik een paar minuten later iedereen over de kling had gejaagd, was de voorheen zo fraai glimmende lobby veranderd in een ravage. De TL balk schommelde nog na en belichtte met een flauw schijnsel de afgebrokkelde pilaren, de muren vol gaten, de ingestorte glaspanelen en de aan flarden geschoten deuren. Tussen het puin lagen de bebloede, levenloze lichamen van mijn onbekende vijanden.

SLOWMOTION

De vijanden zijn behoorlijk pittig en bedienen zich zelden van vaste routines. Sterker, je hoort ze bijvoorbeeld tegen elkaar zeggen hoe ze gaan flanken. Kom je dichtbij dan geven ze een flinke beuk in plaats van kogels te verspillen. Blijf je te lang verscholen op één plek, dan kun je er donder op zeggen dat een van de baddies een omtrekkende beweging maakt en opeens achter je opduikt. Gelukkig heb je zelf ook een paar trucjes achter de hand. Zo kun je, met een druk op de knop, een soort flying kick maken. Het ziet er niet alleen super uit, het is ook uitermate handig om een vijand uit te schakelen wanneer munitie schaars is.

Nog stoerder is de slowmotion. Monolith noemt het geen bullet-time (Max Payne) maar de overeenkomsten zijn duidelijk. Slowmotion vanuit first-person werkt fantastisch. Bovendien is het niet zo dat jij in real-time kunt mikken, terwijl je vijanden langzamer zijn. De hele wereld en alles erin wordt vertraagd en uit het verrassingselement haal je je voordeel. Daarnaast zien intense shootouts er in slowmotion nog vetter uit. Kogels laten lange rokerige strepen achter, alsof het mini-straaljagers zijn die de lucht doormidden snijden. Lichamen zweven als donzen veertjes door de lucht, geluid is lager en slomer en een explosie in vertraging is gewoon pure kunst. Combineer dit met het eerder genoemde destructieve karakter van de game en je hebt een shooter zo cool als stikstof.

MULTIPLAYER

Max Payne was een pure singleplayer aangelegenheid; bullet-time in multiplayer werkt niet, daar was iedereen het over eens. Niet dus. Monolith bewijst het tegenovergestelde en doet dat op vernuftige wijze.

F.E.A.R. kent Deathmatch en Team Deathmatch, en ook hier kun je gebruik maken van de slowmotion move.

Hoe gaat dat in zijn werk? De slowmotion is om te beginnen beperkt inzetbaar en moet je opbouwen. Wanneer je het activeert, wordt alles vertraagd alleen degene die (of het team dat) de slowmotion activeert, is net ietsje minder traag dan de rest. Bovendien is ook hier het verrassingselement optimaal aanwezig. Als je een vijand van achteren tegemoet rent en je drukt in je run de slowmotion knop in, dan heb je hem waarschijnlijk al om zeep geholpen voordat hij zich heeft kunnen omdraaien. Sowieso kent multiplayer hetzelfde destructieve karakter als de singleplayer en dat is ronduit cool. Niets leuker dan in slowmotion de ontploffing van een granaat te zien waarbij twee tegenstander vertraagd door de lucht vliegen. Of je schiet vertraagd je nailgun op een tegenstander leeg zodat deze letterlijk aan de muur genageld blijft bungelen. Het hele slowmotion aspect in multiplayer werkt uitermate inspirerend en verslavend, net als de singleplayer trouwens.

Na deze ijzingwekkende spelervaring wil ik maar één ding: nog meer F.E.A.R, hoe eng de game ook mag worden...

"EEN SHOOTER ZO COOL ALS STIKSTOF."



+ Alles kan kapot, enorm creepy, slowmotion multiplayer.

− Hopelijk is het paranormale thema geen gimmick.

E ABONNEES



VOOR SLECHTS € 10!



POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!

BESPAAR TIENTALLEN EURO'S AAN GAMES PER JAAR

Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland:

1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/accessoire(s).

Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.

Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!

En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of www.powerweb.nl voor de acties.

De Power Unlimited VIG card is heel 2005 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

T IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN). 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR



CHECK HET NIEUWE POWERWEB!

De laatste jaren was de internetsite van de PU nogal saai. Items werden zelden ververst en er viel bovendien niets te beleven. Hoog tijd voor een frisse wind! We gingen aan de slag met vormgevers, programmeurs, freelancers en nieuwsjagers. En al zeggen we het zelf; het resultaat mag er zijn! Om je een beetje een indruk te geven, vind je hieronder een greep uit de berg nieuwe rubrieken die je op www.powerweb.nl tegenkomt.

DE POLL
Elke twee weken maken we een nieuwe poll en de uitslag daarvan nemen we mee in de PU. Geef je mening over games, developers en andere actuele zaken.

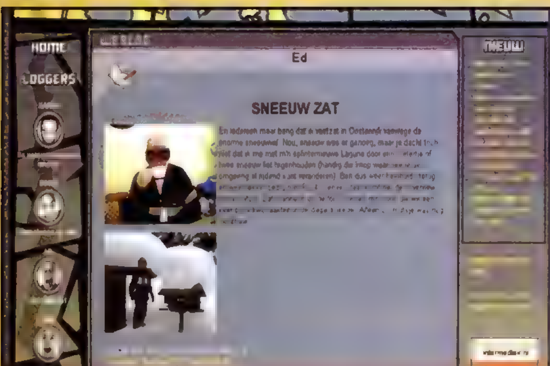


WEBLOG
Alle PU redacteuren houden een weblog bij. Nu mis je dus niks meer van de persoonlijke avonturen van onze PU-crew. Allemaal weirde shit natuurlijk. Lees over Ed's sneeuwvakantie, de troep die uit Niels z'n toetsenbord komt, de souvenirjacht van Jurjen en hoe moeilijk Steven het heeft met het afscheid van z'n NightElf.

YO MAIL!
Heb je een brandende vraag en kun je niet wachten tot de volgende PU uitkomt? Mail 'm dan naar de redactie en we beantwoorden 'm in Yo Mail! Je kunt ook de voorgaande brieven en antwoorden lezen in deze rubriek en het is de plaats voor jullie eigen maffe foto's, tekeningen, kwesties en belevenissen. Mailen met die hap!

NIEUWS
Twee gloedjenieuwe medewerkers, Barry en Mike, zorgen ervoor dat je op de hoogte blijft van het belangrijkste gamenieuws. Deze nieuwsjagers houden ook een weblog bij zodat je alles kunt lezen over de belevenissen van deze snotneuzen.

SPECIALS
Speciaal voor het Powerweb schrijven de PU redacteuren artikelen over van alles en nog wat. De aftrap werd gegeven door J.J. en Jurjen die met elkaar in discussie gaan over het onderwerp 'Kiddy versus Knallen', oftewel, wat verdient de voorkeur: kleurige cartoony avonturengames of keiharde realistische actie? Behalve dat je kunt lezen wat de mannen hiervan vinden, kun je zelf ook reageren en je mening geven.



OP DE REDACTIE
In deze rubriek lees je alles over wat er zich op de redactie afspeelt tijdens het maken van de PU. Als er een nieuwe game of hardware binnenkomt, zie je hier als eerste de foto's vergezeld van een opmerking of verwachting. Ook laten we zien wat voor bizarre inzendingen we binnen krijgen op prijsvragen en vertellen de redacteuren in het kort alvast wat over hun trips.

BIJSCHRIFTEN
Op de nieuwe site kun je Ed helpen met het maken van de bijschriften. Het valt namelijk niet mee om elke PU weer al die hilarische tekstjes te verzinnen dus we kunnen je hulp goed gebruiken. Elke maand vind je nieuwe screenshots waaronder je zelf je eigen bijschrift kan maken. Als je bijschrift goedgekeurd wordt door Ed, staat hij volgende maand bij de review in PU!

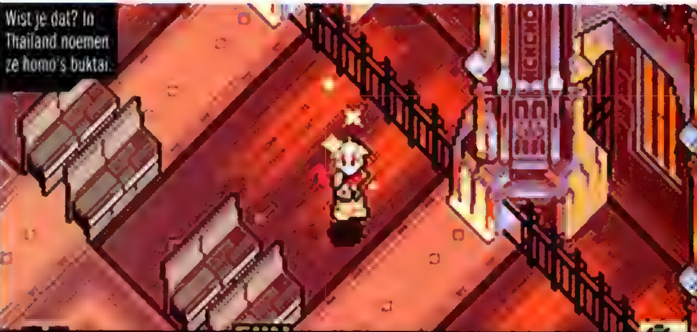
Dit is natuurlijk nog niet alles, want er is nog veeeel meer, elke twee weken een top 5, reviews, previews, een strip, enzovoorts enzovoorts. Kom dus snel kijken op www.powerweb.nl

PREVIEW

GAME BOY ADVANCE — VERWACHT: NNB

KONAMI • TEL: 055-5766353 • WWW.KONAMI-EUROPE.COM





Wist je dat? In Thailand noemen ze homo's buktai.

BOKTAI 2
SOLAR BOY DJANGO

Zon, ik heb zon nodig om een avontuur te bleven maar buiten is het koud en donker. Zomerse avonturen beleef je niet in de winter.

Even komt de zon achter een wolk vandaan. "Net op tijd," roep ik en houd de lichtsensor, die in de spelcassette van Boktai 2 is ingebouwd, in de zonnestraal die mijn kamer binnenvalt. "TAIYOOOO!" knettert het uit het luidsprekertje van de Game Boy Advance SP en ik hoor het vrolijke geluid van de solar gun die wordt opgeladen. Mijn natuurlijke munitie is nauwelijks op voorraad of de zon verbergt zich alweer achter een grote grijze wolk. Het begint te regenen, met wat natte sneeuw zelfs.

ZON
Een zonnig avontuur doorlopen in de wintermaanden zit er niet echt in, waarmee we meteen het grootste mankement van Boktai 2 te pakken hebben. Je hebt immers zonnestralen nodig om het avontuur te kunnen beleven. Vandaar misschien ook wel dat wij dit tweede deel van de Boktai-serie nog lang niet in Nederland zullen zien. Nee, een avontuur als Boktai beleef je als het zonnetje 's ochtends vroeg door je raam valt en je plagerig in je gezicht schijnt. Wanneer je de zomer op je gezicht voelt en de vogeltjes buiten hun mooiste lied laten horen. Dan spring je uit bed, trek je snel je kleren aan, stop je Boktai 2 in de GBA SP en stap je met een zonnig humeur naar buiten. Een nieuw avontuur tegemoet.

ZONDER ZON
En toch zal zelfs in de zomermaanden de zon het weleens af laten weten. Ook dan verbergt de koperen ploert zich soms liever achter een dik wolkendek. De ontwikkelaars van Boktai hebben hier ook over nagedacht. Je kunt namelijk zelfs zonder die grote gloeilamp in de hemel een avontuur beleven. Toegegeven, zonlicht zorgt ervoor dat je wapentuig een stuk dodelijker is maar zelfs zonder zonnestralen kun je aardig wat schade aanrichten. Gedurende het avontuur kun je beschikken over vier verschillende soorten wapens, te weten zwaarden, speren, hamers en natuurlijk je vertrouwde zonnegeweer. Al deze wapens zijn te combineren met magie. Zo is er zonnemagie, maanmagie en duistere magie, die elk weer hun eigen uitwerking hebben op jou en je tegenstanders.

Boktai 2 belooft een stuk complexer te worden dan zijn voorganger, met een wat meer rollenspel-achtige insteek.



Ik had deel 1 van Boktai mee naar de wintersport. Jammer dat die game zon nodig had en geen sneeuw.

KORTE ROKJES
Mijn spel heeft te weinig zon gezien om er nu al een afgeronde mening over te kunnen vormen. Tegen de tijd dat de dames weer korte rokjes gaan dragen, je moet vechten voor een plekje op het terras en de strandpaviljoens hun parasollen hebben uitgeklapt... pas dan zullen we een echt oordeel geven. Tenzij we natuurlijk op het terras zitten van een strandpaviljoen en naar kortgerokte dames kijken. Maar dat begrijp je vast wel.

+ Je bent niet meer zo afhankelijk van de zon. Nieuwe wapens.

– De vraag is of de complexiteit en het rollenspel aspect goed uitpakken.

PC

VERWACHT: APRIL/MEI 2005

JAN

MAD DOC SOFTWARE • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020-7951250 • WWW.EMPIREEARTH.COM

EMPIRE EARTH II

De complete oorlogsgeschiedenis van de mensheid in één spel? Dat kan toch niet? Inderdaad, en daarom besloot men er nog maar een spelletje bij te maken.

Het originele Empire Earth nam het "evolueren door de eeuwen heen"-principe van Civilization en plaatste dit tegen een explosief RTS-decor met snelle actie. Maar liefst 500.000 jaar geschiedenis kon worden nagespeeld. Van oorlogen met knotsen in de oertijd tot veldslagen in de verre toekomst met laserwapens.

Empire Earth II behelst 'slechts' 10.000 jaar krijgshistorie, maar laten dat nu net de meest interessante jaren zijn. Deel 2 wordt gemaakt door een andere ontwikkelaar: Mad Doc Software, en die stelde zich als doel de gameplay meer gestroomlijnd en overzichtelijker te maken. Iets waar ze naar mijn mening goed in geslaagd zijn.

BEELD IN BEELD

Om te beginnen kun je gebruikmaken van een heuse 3D-minimap, die volgens het picture-in-picture principe (een klein schermpje in de rechterbovenhoek van het grote scherm) belangrijke hotspots laat zien.

Je kunt in het grote scherm bijvoorbeeld een legertje er opuit sturen om een kamp aan te vallen. Omdat je ondertussen ook de verdediging van je eigen stad in het oog wilt houden, kun je dankzij het minischerm op twee plaatsen tegelijk zijn en je leger blijven volgen.

Een andere aanpassing is het "citizen manager"-systeem. Hoe vaak komt het in dit soort spellen niet voor dat je arbeiders zonder dat je het door hebt een beetje lopen te niksen? Nu kun je door icoontjes aan te klikken via een helder menuutje in de interface direct bepalen hoeveel man hout hakt, goud delft, stenen bakt en graan verbouwt. Een even simpele als doeltreffende optie die fantastisch werkt.

KROONJUWELEN

Doeltreffend is ook het Crown-systeem. Een speler kan een kroon op zijn werk verdienen door uit te blinken op politiek, militair of economisch terrein. Wanneer je een kroon in de wacht sleept – bijvoorbeeld door in een map het meeste grondgebied te bezetten – levert dat een bonus op in de vorm van een Imperial Leader.

De nieuwe aanpassingen zorgen voor een soepeler manier van spelen, waardoor je minder snel dingen over het hoofd ziet. Of dat genoeg zal zijn om de concurrentie tegengas te bieden, moet nog blijken. Immers, in de zee van RTS-spellen zijn dit jaar meer kapers op de kust....

"Iedereen die nog geen fakkel heeft voor de speurtocht kan er eentje pakken uit de blauwwitte tonnen bij het tentenkamp."





Weleens twee helikopters met de rotorbladen tegen elkaar zien komen?

"IN DE ZEE VAN RTS-SPELLEN ZIJN DIT JAAR MEER KAPERS OP DE KUST"

"Stop maar met schieten; de scheids heeft alles afgelast omdat ie beide doelen niet meer kan zien."

WIE? WAT? WAAR?

[illegible]

+ Gameplay is beter gestroomlijnd, toffe multiplayer modes.

– Zijn de kleine veranderingen genoeg?

COMMENTAAR

HARDWARE-FETISJISTEN

De geruchten dat Microsoft de Xbox 2 al in oktober/november van dit jaar in de winkels zal leggen worden steeds hardnekkiger. Ik word daar niet echt happy van, hoe benieuwd ik ook naar de nieuwe hardware ben. Ik heb namelijk het gevoel dat we de Xbox pas net in de kast hebben staan.

Bij mij thuis staat nog een rits games die ik voor de eerste keer of nog een keer wil spelen. Fable, Riddick en Halo 2 bijvoorbeeld. Bij Sudeki ben ik op de helft en Forza, Unreal Championship 2 en Doom 3 komen er aan. Daarnaast ben ik er, gezien de verbetering die ik maand na maand aantref in de beelden van de Xbox-games, van overtuigd dat de developers nog veel meer uit de hardware van de Xbox kunnen halen.

Toch zit die nieuwe console er dus aan te komen. En dan voel je het al aan je water; developers willen alleen maar voor het nieuwste speeltje werken. Zeg maar dag met je handje tegen topgames op de huidige consoles.

Maken de hardware-producenten elkaar niet helemaal gek? Nintendo en Microsoft kunnen nog zo veel meer Xboxen en Cubes verkopen. Het lijkt me bijvoorbeeld heel aannemelijk dat een flink deel van de PS2-bezitters bereid is alsnog een Xbox of Cube tegen een schappelijk prijsje in huis te halen.

Denkt Microsoft door de Xbox 2 extreem vroeg (lees voor Sony) in de winkels te leggen, dit keer Sony wél te kunnen verslaan? Vergeten ze dan niet dat het nog steeds om de games draait? Wat is op dat vlak hun plan van aanpak? Dat hoor ik niet.

Ik hoor en lees alleen maar gezwets over fotorealistische graphics, gesplitste processoren en harde schijven die ontbreken. Beste Sony, Microsoft en Nintendo, daar wordt de meerderheid van de gamers niet koud of warm van hoor.



J.J.

MAATJE MINDER

Na maanden tussen de jumpende jetsers in Dead of Alive Ultimate, Rumble Roses en Playboy: The Mansion te hebben verkeerd, was een blik op het doosje van Ashley een verademing. Met het woord 'doosje', doelen we hier natuurlijk niet op haar feitelijke feestmuis maar op de verpakking van de avontuurlijke DS-titel Another Code. Wat trok onze aandacht? Welnu, kijk zelf maar.

Inderdaad, deze stijlvol ogende jongedame is aan de voorkant nu eens niet voorzien van twee angstaanjagende monsterlijke meloenen maar draagt gewoon het soort prille prammetjes waar we een opgelucht lentegevoel van krijgen.

Als draagster van de vriendelijkste voorgevel in de geschiedenis van de videogames, drukken we Ashley graag aan onze boezem.

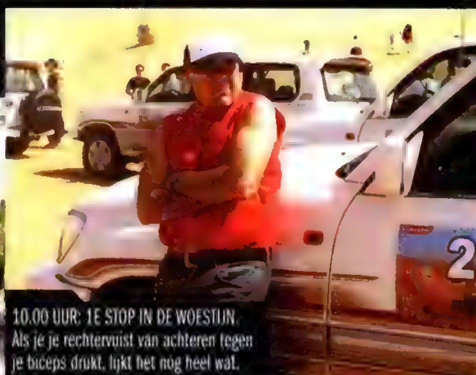
Spelontwikkelaars, dat maatje minder zien we graag meer. Heus niet alle gamers zijn seksisten. Ed, hou eens op met lachen.



JURJEN



9.00 UUR: VERTREK VANUIT HET HOTEL. "Ik wil in die witte!"



10.00 UUR: 1E STOP IN DE WOESTIJN. Als je je rechtervuist van achteren tegen je biceps drukt, lijkt het nog heel wat.

10.15 UUR: 1E ACTIVITEIT. "Mooie two-seater. Zo goed als nieuw, sir. Altijd binnen gestaan."



10.30 UUR: 1E ACTIVITEIT. "Effe de plantjes water geven, die zullen wel dorstig zijn."

Je hebt werkpaarden en luxepaarden. Daarom was het al snel duidelijk wie wat ging doen. Ed ging op trip naar Dubai om de snikkel in de champagne te hangen en een preview exemplaar van Enthusia Professional Racing te scoren, waarna J.J. in het testhok kroop om de game te checken. Een verhaal met twee gezichten derhalve...

Hoe vaak ik ook op Schiphol kom, het blijft een aparte ervaring. Het lijkt of m'n hartslag daar een paar slagen hoger ligt. Net of het elke keer weer de eerste keer is, en dat terwijl mijn aantal vluchten tegen de honderd loopt.
Vooral de interne mededelingen blijven intrigeren: "We hebben hier een driejarig Chinees jongetje gevonden. Willen de ouders of begeleiders zich melden bij de information desk. Het jongetje draagt jeans."
"Passenger Dubois. Immediate boarding please. You're delaying the flight. We'll proceed to offload your luggage"
Zo'n sfeer dus, waarin je een keer of tien binnen 't uur checkt of je je paspoort nog hebt en je boardingcard nog in je achterzak zit.
In feite begint voor mij elke reis zo. Maar deze trip, georganiseerd voor Konami's racegame Enthusia Professional Racing, zou écht bijzonder worden. De eindbestemming was immers Dubai...
De foto's op deze pagina, vertellen mijn verhaal over Konami's perstrip naar de Verenigde Emiraten. Of de game de moeite waard is, lees je van J.J. die ik mijn in Dubai gekregen preview exemplaar met plezier overhandigde. ED

17.30 UUR: 3E TUSSENSTOP. Verrek, een fata morgana!





18.00 UUR: PERSCONFERENTIE VAN MANABU AKITA. "Hé geef die bitterballen effe door!"

YABBA DUB

KONAMI • TEL. [illegible] • WWW.KONAMI-EUROPE.COM • VERWACHT: AUGUSTUS 2005



ENTHUSIA PROFES

Als je de foto's gezien hebt, dan weet je dat Ed te diep met zijn snikkel in de thee (Arabieren en alcohol gaan niet samen) heeft gehangen om een kritische blik op Enthusia Professional Racing te kunnen werpen. Dat vieze klusje mag ik opknappen in ons beduidend minder luxe testhok.

Verbijsterd was ik toen de uitnodiging voor de trip naar Dubai bij ons binnenkwam. Dubai??? Enthusia Professional Racing???
Schreef ik in een van de vorige PU's niet dat deze game 'niet eens het handje van GT4 mag vasthouden'? En voor die game nodigt men een stuk of veertig journo's uit in het peperdure Dubai? Dan zijn ze of gek geworden bij Konami, of ze weten zeker dat ze een parel in handen hebben. In het laatste geval zat ik er een paar maanden geleden dus vreselijk naast...

SNELLER

Jubel, juich, halleluja. Het grootste minpunt van de vorige keer is verholpen. Dat was het gebrek aan snelheid. De eerste auto's zijn weliswaar nog steeds traag als dikke stront, maar hoe verder je komt des te sneller het gaat. Vergelijkbaar met de GT-reeks dus. Verder maakt Konami de spreuk 'the ultimate racing simulation' meer dan waar.
Tunen kun je vergeten, hier draait het om sturen. Je krijgt tijdens het racen allerhande info die je kunt gebruiken om bochten beter aan te snijden, opponenten beter uit te remmen en op het juiste moment gas te geven.
Het Visual Gravity System is niet revolutionair, het zit ook in GT 4, maar het geeft je wel bruikbare info bij het rijden. Dat is toch wat anders dan info over de toeren die je wagen maakt, of de snelheid van de wagen.
Ook de physics zijn fraai, maar om nu te zeggen dat ze de concurrentie ver achter zich laten... Nee, dat niet. GT verslaat Enthusia op dat punt toch echt.
De twee belangrijkste modes, Enthusia Life (werk je op naar de top) en Driving Revolution (leer rijden in pittige testritjes) kennen we natuurlijk ook al van GT4. Ze zijn alleen op onderdelen anders uitgewerkt.



Pure nostalgie. Deze Fiat noemden we vroeger 'een rugzakje'.


12.00 UUR: 2E TUSSENSTOP. Ik dacht effe dat ik in de PC Hooftstraat was.

14.00 UUR: LUNCHEN IN OMAN. Vakantie? O nee, kijk naar die vlag: het is werk.

19.00: FINAL CAMP. Het tegenovergestelde van 'behind closed doors' uuuh... behind open tentdoek?

20.45 UUR: FINAL CAMP. Het middel tegen neusverkoudheid.

AI DOO!!!

PLAYSTATION 2

SIONAL RACING

ENTHU POINTS

Wat ik wel een als een welkome vernieuwing zie, is de sterke nadruk die Konami legt op goed sturen. Het zogenaamde Odds-systeem (hoe sneller de auto, des te meer odds die tegen zich krijgt) schenkt wagens van verschillende types min of meer gelijke kansen als je perfect stuurt. Door goed te presteren verdien je Enthu Points, die je kunt gebruiken om nieuwe mogelijkheden te ontgrendelen. Deze punten raak je kwijt als je snijdt, beukt, ramt of rost.

ENTHOUSIAST

Kortom, Enthusia heeft best een paar sterke punten, die het in de strijd tegen GT4 niet kansloos maakt. Want wat Konami ons ook wil wijsmaken (zie kader), deze twee games zijn in veel opzichten identiek.
Toch zal EPR waarschijnlijk veel minder gamers enthousiast krijgen. Ten eerste is de naam onbekend (slecht argument, maar het werkt wel zo), het is wel wat meer voor de echte race-puristen gemaakt (zo moet je wagens op klasse, merk, jaartal etc. uitkiezen, en niet middels een visueel kader aan de onderkant) en het oogt allemaal nog wat grijs. Maar da's een kwestie van swingende Westerse vormgevers aannemen.



Ik ga zelf ook graag in een slip.


Nog vergeten te vragen of je in deze game ook kamelen kunt unlocken.

FOCK GT4, DIT IS ENTHUSIA!

Oké, dit heeft niemand zo [illegible] nieuws maken en we hebben daarbij geen andere games in onze gedachten
Ik noem dit terugkrabbelen, want twee jaar geleden opperden de makers weldegelijk dat ze met hun game een aanval wilden doen op de alleenheerschappij van de GT-reeks. Hoezo mogen we de games niet vergelijken? Draai niet om die hete brij heen door te stellen dat GT4 meer om tunen draait en Enthusia meer om sturen, want zo lust ik er nog wel een paar. GT4 is een Granny en Enthusia een Goudrenet. Verschillend van smaak, maar gewoon allebei een appel. En dus mogen we vergelijken of ze nu willen of niet

WIN!!!



SCOOR EEN DS

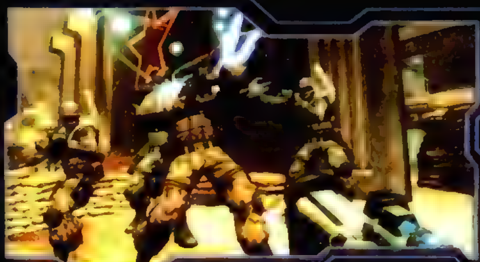
Was je net te laat bij de winkel? Alle Nintendo DS'jes uitverkocht? Geen nood, samen met Nintendo geven wij een niet te versmaden pakketje weg dat bestaat uit een DS plus de spellen Super Mario 64 DS, Wario Ware Touched, Pokémon Dash, Polarium, Project Rub en MR Driller Drill Spirits.
Laat die kans niet aan je voorbijgaan en geef antwoord op deze veel te makkelijke vraag: *Waar staat de DS in Nintendo DS voor?*

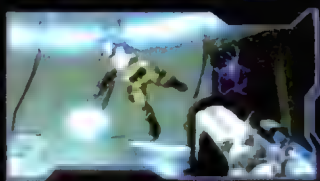
DEVILISH STYLISH
DOUBLE SCREEN
DEVELOPERS SYSTEM



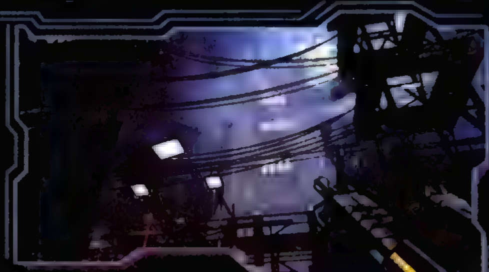
PROJECT: SNOWBLIND

De laatste kans op vrede. 2065 de zwaarste oorlog ooit!









Na levensbedreigende slagveldwonden blijkt de experimentele chirurgie bovennatuurlijke resultaten te hebben. Ver achter de gevechtslinies is een biomechanische legergroep de laatste kans tegen een alles verwoestend regime.



16+ PlayStation 2 XBOX LIVE PC DVD ROM CRYSTAL DYNAMICS eidos www.projectsnowblind.com

REVIEWS

MENSELIJK...

Het lijkt bij de "grote" games steeds moeilijker te worden om een review-versie van het spel op tijd binnen te krijgen. Op tijd, houdt grofweg in dat je blad ongeveer gelijktijdig in de winkel ligt met de games die je in dat nummer een cijfer geeft. Dat komt er in de praktijk op neer dat je, gezien de productietijd, zo'n spel toch zeker een week of vijf voor release in je bezit moet hebben. Dat hoeft geen probleem te zijn maar je moet het als publisher wel willen.

We hebben al meegemaakt dat we vroege versies van belangrijke games alleen maar konden krijgen bij de toezegging het spel een 90 of hoger te geven (dus niet!) maar ook Sony maakte het deze maand bont door een dikke week voordat GT4 in de winkels zou liggen, ons nog steeds geen exemplaar te willen opsturen. Ik schrijf expres willen en niet kunnen want de review van Gran Turismo had nota bene al een week daarvoor gedrukt en wel in een televisiegids gestaan!

Tja, daar zit Sony's publiek tegenwoordig, en zo'n artikel in een programmagids is natuurlijk een stuk minder kritisch dan wanneer zo'n game uitgebreid aan de tand wordt gevoeld door een gamesblad dat voor kenners en hobbyisten schrijft. Dubbel scoren dus.

Ach moet je maar denken, het is een heel menselijk trekje om bij succes te vergeten wie je mede groot heeft gemaakt.

ED

Zo, dat moest ik effe kwijt. Mijn 0-100 rijtje gaat over iets heel anders.

Op nieuwjaarsdag om 7.00 uur in de ochtend stond m'n buurman in z'n onderbroek voor de deur, schreeuwend "jullie moeten je huis uit, dat van mij staat in brand". Daar sta je dan met je gezinnetje aan de overkant van de straat met de gedachte: 'zou mijn huis ook affikken?'

Gelukkig bleef de schade beperkt al zijn ze tien weken later bij de buren nog steeds aan het bouwen, herstellen en schoonmaken...

Op dat moment werd ik ineens geconfronteerd met de vraag: 'wat zou ik wel/niet meenemen als m'n huis in brand staat'.

0-10	BOEKEN &CD'S
10-20	KLEREN
20-30	DE CAVIA'S
30-40	INGEBONDEN OUDE JAARGANGEN PU
40-50	DE PC
50-60	FOTOALBUMS
60-70	MP3-SPELER
70-80	GEWONNEN BEKERS EN MEDAILLES
80-90	RIJBEWIJS, PASPOORT, GELDPASSEN
90-100	DE VUILNISZAKKEN VOL ZWART GELD

BOR'S TIPS

Wil je meer tips van Bor, heb je vragen over een bepaalde game, zit je vast tijdens het spelen en ben je wanhopig op zoek naar codes, cheats, hints of live hulp dan kun je bellen met de splinternieuwe hulplijn van Bor, genaamd 1-Up.

1-Up is te bereiken op zondag, maandag, dinsdag en woensdag van 15.00 uur tot 20.00 uur en op donderdag van 16.00 tot 21.00 uur. Telefoon: 0900 - CALL 1UP (0900 - 2255187). De kosten bedragen 0,65 cent per minuut.



DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

SCORE 88

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Het is ouderwets genieten met een van de wreedste videogame-personages van de laatste jaren. Dante is nog steeds de man!

DANTE IS WEER DE OUDE

Lange tijd heb ik uitgekeken naar het derde deel in de Devil May Cry serie, maar toen ik eenmaal aan de slag mocht met de uiteindelijke versie was mijn enthousiasme ver te zoeken.

Zoals de feature in dit nummer en mijn commentaarstukje in de vorige PU wel duidelijk maken, heb ik het World of Warcraft-virus zwaar te pakken. Wat moet ik dan nog met zo'n game als DMC3?
Ik bedoel, de PlayStation 2 zie ik ondertussen niet meer bepaald als een krachtig stukje hardware. En dan zo'n simpele offline-spelwereld waarin je een beetje op domme vijanden staat in te hakken. Hoe uitdagend is dat nog? Het kopen van nieuwe skills voegt een aantal RPG-elementen toe? Laat me niet lachen!
Althans, zo waren mijn gedachten toen ik mezelf met pijn en moeite achter mijn PC vandaan trok. Toen ik weer een beetje in het rond aan het hakken was, herinnerde ik me weer waarom het zo lang heeft geduurd voordat ik de PC überhaupt heb ontdekt. Want Devil May Cry 3 is een typisch voorbeeld van alles wat er zo wreed kan zijn aan een game op je console.

GEEN GEWONE JONGEN

Het verhaal van Devil May Cry 3 speelt zich af vóór het geweldige eerste deel. Hiermee speelt het zich dus gelukkig ook af voor het zwakke tweede deel, zodat het des te gemakkelijker wordt om te doen alsof deze teleurstelling nooit heeft bestaan.
Voor het verhaal heeft dit tot gevolg dat Dante een stuk jonger en roekelozer is, wat de toch al ietwat overdreven stoere held alleen maar ten goede komt. Helemaal leuk aan de belevenissen in deze prequel is het extra inzicht dat je krijgt over de bizarre familie die de demon-mens Dante heeft voortgebracht. Met Sparta als vader, de legendarische demon aan wie Dante zijn bovennatuurlijke krachten heeft te danken, kon het natuurlijk ook geen gewone jongen worden. Zijn moeder is goed voor een vleugje mysterie, want de twee amuletten - waarvan zij er één aan Dante heeft gegeven en één aan zijn broer die niet zo vriendelijk is als je zou verwachten - zijn de spil van het intrigerende verhaal.

STEREOTYPE

Het eerste deel had een aardig verhaal, maar maakte bij mij vooral impact door de uitstekende manier waarop het werd verteld. Het grootste punt van kritiek op het tweede deel was het volledig ontbreken van een noemenswaardig plot. Het derde deel overtreft beide voorgangers.
Zowel het verhaal als de manier waarop dit zich ontvouwt zijn van de hoogste kwaliteit. Of je nou een filmpje krijgt voorgeschoteld waarin zich een spectaculaire vechtscène voltrekt, of eentje waarin je een aantal duistere figuren hoort kletsen over hun snode

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW


Van mannetjes die schoudervullingen dragen, worden wij niet bang.


Dat doen vrouwen als ze eigenlijk verliefd op je zijn. Mijn vrouw ramt me ook altijd met een koekenpan omdat ze zoveel van me houdt.


"Welk jongetje gooide een sneeuwbal tegen m'n auto?"

plannen, het is altijd feest.

Hierbij maakt DMC 3 wel gebruik van stereotype personages. Zo is daar de zwaar verminkte handlanger van de slechterik, en de sexy dame die Dante meerdere malen tijdens zijn avontuur te hulp zal schieten. De laatste maakt gebruik van een aantal krachtige wapens, waaronder een bazooka die dankzij een reusachtige bajonet ook prima als bijl functioneert.

VERWIJZEN

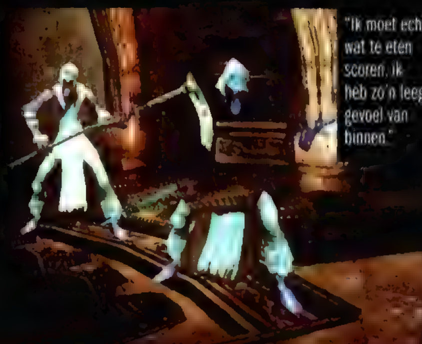
Dan is het nu tijd om te beginnen met mijn lievelingsactiviteit tijdens het reviewen... een verwijzing maken naar een andere game. En in dit geval komt dat helemaal mooi uit want DMC 3 is de perfecte gelegenheid om het weer eens over mijn geliefde Ninja Gaiden te hebben.

Ik denk dat het heel aannemelijk is om te stellen dat Team Ninja het eerste deel van Devil May Cry uitgebreid onder de loep heeft genomen toen zij begonnen met de ontwikkeling van Ninja Gaiden. En ik kan ze geen ongelijk geven want de originele DMC is naar mij mening tot op de dag van vandaag een van de beste games op de PS2.

Op hun beurt hebben de mannen van Capcom weer overduidelijk naar Ninja Gaiden gekeken, voordat zij begonnen aan hun missie om de DMC-franchise in ere te herstellen. Allereerst is het belangrijk om te vermelden dat ook DMC een behoorlijke pittige spelervaring biedt, die door over te schakelen op een makkelijkere stand enigszins kan worden verlicht.

De game maakt gebruik van een missiestructuur waarin jouw overlijden je weer aan het begin van je huidige missie plaatst. Dat betekent dat het sneuvelen bij de eindbaas van een missie behoorlijk pijnlijk kan zijn.

Ook de combinatie van puzzelen en snoeiharde actie roept herinneringen op aan dat ene ninja-spel, evenals de presentatie en soorten wapens. Maar waar Ninja Gaiden zich puur richt op traditionele ninjawapens, gooit DMC een flinke hoeveelheid vuurwapens in de mix.


"Ik moet echt wat te eten scoren, ik heb zo'n leeg gevoel van binnen."

DIVERS GENOEG

Aangekomen bij de wapens in DMC 3 is het tijd om de vergelijking met Ninja Gaiden te laten varen want in tegenstelling tot de game waarvan ik de naam in deze review niet meer zal noemen, gebruikt DMC geen uitgebreid combosysteem.

Dat betekent gelukkig niet dat de actie beperkt is want door de vele verschillende speelstijlen zijn de gevechten divers genoeg.

Dankzij een simpel richtsysteem voltrekt de actie zich ook nog steeds in het razendsnelle tempo van gouwe ouwe 2D-actieklassiekers. Je kunt zelf kiezen of je de vijanden van afstand kapot knalt met je vuurwapens (met onbeperkte ammo) of dat je ze van dichtbij met je slagwapens bewerkt. Van beide soorten wapens mag je per missie twee stuks meenemen, waar je met één druk op de knop tussen kunt wisselen.

Het is ook belangrijk om je aanvallen zoveel mogelijk af te wisselen, want dat levert een hogere 'rank' en meer orbs op. Deze orbs heb je nodig om je wapens sterker te maken.

AGNI & RUDA

Je begint het spel met je trouwe zwaard Rebellion en je stoere setje guns Ebony & Ivory. In de loop van het spel krijg je onder andere een bruut dubbelloopsgeweer met een afgezaagde loop en Cerberus, een driedelige nunchaku. Helemaal blij word je van de dubbele zwaarden Agni & Ruda, die beide zijn voorzien van een hoofd en eigen persoonlijkheid.

Iedere keer als je een nieuw wapen vindt laat Dante effe zien dat hij er mee uit de voeten kan in een professioneel gechoreografeerd filmpje, waardoor je meteen zin krijgt om aan de slag te gaan met je nieuwe aanwinst.

Helemaal nieuw is de mogelijkheid een eigen gevechtsstijl te kiezen uit de opties Trickster, Sword Master, Gun Slinger of Royal Guard.

Dit betekent dat je met een druk op de knop een speciale ontwijkende manoeuvre kan uitvoeren, een speciale slag met je handwapen kunt uitdelen, extra richtmogelijkheden krijgt voor je guns, of aanvallen kunt blokkeren.

Naarmate je een bepaalde stijl veel gebruikt zal het level ervan stijgen en worden er extra bewegingen mogelijk. De manier waarop Dante speelt is dus grotendeels aan te passen aan jouw persoonlijke voorkeur.

"HELEMAAL BLIJ WORD JE VAN DE DUBBELE ZWAARDEN AGNI & RUDA, DIE BEIDE ZIJN VOORZIEN VAN EEN HOOFD EN EIGEN PERSOONLIJKHEID."

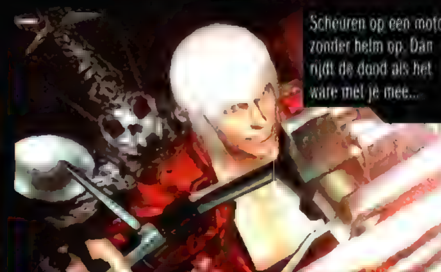

Op feestjes van zeismologen is het altijd een beetje een dooie boel.

TIPS

Voor het uitspelen van het spel op Easy, Normal en Hard kun je de costumes erbij verdienen.

In elke cutscene voor de missie hebben de makers het nummer van het level vermeld. Zo is er een nummer 1 te zien op de pizzadoos in het eerste filmpje en een 2 op het grote billboard. Dit gaat op voor alle levels, zoek maar eens voor de grap.

Dit is wél een coole feature. Tijdens je dopplegangerstyle, als je een schaduw hebt, kun je een tweede controller inpluggen en kan een tweede speler je schaduw besturen.


Scheuren op een motor zonder helm op. Dan rijdt de dood als het ware met je mee...

BIKKELHARD

Ik heb weinig aan te merken op DMC 3; het is een spetterend actie-avontuur geworden waar Dante trots op mag zijn. Iedereen die liep te zeiken over de camera bij een bepaald spel dat ik nu dus niet meer zal noemen, zal ook met DMC 3 weer de nodige moeilijkheden ondervinden. Ik persoonlijk heb hier geen problemen mee en kon dus ongestoord genieten van de stoere personages, het duistere en intrigerende verhaal, het vermakelijke puzzeltje hier en daar, en bovenal de bikkelharde actie.

CAPCOM • CONTACT DATA • TEL 076 - 5484848 • WWW.CAPCOM-EURO.COM

JURJEN

GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 6 | 68 SCORE

Dit is best een leuk spel hoor maar nu niet direct eentje van memorabel niveau.

KINGDOM HEARTS
CHAIN OF MEMORIES



Het is en blijft een vreemde bezigheid, dat spelen van videogames. Je bent al snel uren bezig om alle problemen op te lossen die het beeldscherm je voorschotelt. Totdat dan eindelijk de beloning volgt in de vorm van een lullig filmpje dat bijna altijd tegenvalt. Verder levert het niets op, alleen de herinnering blijft.

Heb je Kingdom Hearts op de PS2 gespeeld? Kun je je nog herinneren hoe deze Role Playing Game je door sprookjesachtige locaties voerde? Van die spannende omgevingen waarin de werelden van Disney en Final Fantasy samenkwamen? Het is in deze herinneringen dat Kingdom Hearts: Chain of Memories plaatsvindt. Ja, dat lees je goed, deze opvolger vindt plaats in de herinneringen aan de voorganger. Het zijn en blijven vreemde jongens, die spelontwikkelaars.

VERGELIJKBARE SITUATIES

Als je bekend bent met het eerste deel, kun je je vast nog wel het puike verhaal voor de geest halen. Je weet wel, dat verhaal dat voeding bood aan gedenkwaardige ontmoetingen met helden als Cloud McStrife, Hercules en Simba de Leeuwenkoning.
Omdat deze game zich, zoals gezegd, afspeelt in de herinneringen aan het origineel, kom je op het kleine scherm van de GBA in vergelijkbare situaties terecht. Alleen maar vergelijkbare situaties eigenlijk, dus geen nieuwe. Elke etage van het kasteel dat je moet doorlopen is gebaseerd op de herinnering aan een bepaald land uit de voorloper, dat weer rijkelijk inspiratie had geput uit een keur aan Disney-films.

KUBUSVORMIGE KAMERTJES

De etages dragen namen als Wonder Land en 100 Acre Wood, en dat zie je terug in de aankleding. Helaas blijft het hier ook bij, speltechnisch doe je op de bovenste etage van het kasteel namelijk weinig anders dan op de onderste.
Je loopt en springt van kubusvormig kamertje naar kubusvormig kamertje in een isometrisch perspectief en jammer genoeg hoef je hierbij geen puzzels op te lossen of moeilijke sprongen te maken. Zoeken is ook niet nodig, een blik op de plattegrond biedt altijd uitkomst.
De enige uitdaging schuilt in het verslaan van de harteloze vijanden die in de kubusvormige kamertjes proberen tegen je aan te lopen.

RAMMEN

Tijdens gevechten maak je gebruik van actiekaarten die je verzamelt door kisten en vijanden te slopen. Elke gevechtskaart staat garant voor een directe actie, bijvoorbeeld een klap met een sleutel of het oproepen van een krachtige Disney-held.
Er is geprobeerd enige diepgang aan deze mix van kaartgevechten en realtime-actie toe te voegen maar dit is mislukt. Spelenderwijs kom je er al snel achter welke kaarten het krachtigst zijn en als je daar je deck mee vult, dan kun je zelfs de grotere eindbazen verslaan door blind op de actieknop te blijven rammen.

HOGE KWALITEIT

De verhaallijn, aankleding en presentatie zijn van een kwaliteit die je zelden tegenkomt op de GBA, inclusief behoorlijk lange filmpjes, fraai getekende personages en mooie muziekstukken. Dit maakt van Chain of Memories een game om indruk mee te maken op een toevallige voorbijganger. Zo van 'hee, moet je eens kijken zeg, hoe vet dat er allemaal uitziet!' Je mag dan wel hopen dat deze voorbijganger vervolgens geen DS of PSP uit zijn binnenzak tovert, en laat hem ook maar niet zelf met de game spelen want dan komt hij er al snel achter dat het speltechnisch nogal ontbreekt aan diepgang, finesse en afwisseling.
Dit is een game geworden die me heeft vermaakt zolang het duurde (en dat is best lang, aangezien je het kasteel na het eindbeeld nog een keer in flink aangepaste vorm kunt doorlopen met een nieuwe hoofdrolspeler) maar die wegens de zoutloze gameplay toch een beetje als een tegenvaller in mijn hersenen zal bezinken.



Recht in z'n hartenaars!

"SPELTECHNISCH ONTBREEKT HET NOGAL AAN DIEPGANG, FINESSE EN AFWISSELING."



Ik dacht dat er een rood groen tafeltje stond maar het is Japie Krekel!



"Jongens heeft er iemand een Donald Duck, ik verveel me rot."

SCORE 90 | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 10

Brothers in Arms is een aangrijpende shooter die uitblinkt qua authenticiteit, sfeer en fantastische actie.

BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30



REALISTISCH MEESTERWERKJE

De eerste echte game van Gearbox Studio's beloofde de beste WO II shooter ooit te worden. We kregen de review versie mooi op tijd en speelden het spel in twee dagen uit. De vraag is: zijn we blij?

De tweede wereldoorlog was een simpele oorlog, een "eerlijke" oorlog, zou je haast zeggen: the good guys tegen the bad guys. Het is een verschil van dag en nacht met de 'moderne' oorlogen. Dat zijn oorlogen waar tegen je gelogen wordt over van alles en nog wat. Geen heldenverhalen maar leugens van grote Amerikaanse mediabedrijven die hun zakken aan het vullen zijn achter de rug van corrupte politici die alleen maar denken aan geld.

Nee, dan Brothers in Arms. Een spel dat stilstaat bij de daden van het 101st airborne division ten tijde van de slag bij Normandië.

Het 101ste werd de nacht voor D-day gedropt achter de vijandelijke linies om strategische posities te veroveren en het Duitse tegenoffensief te frustreren. Waarschijnlijk ken je het verhaal wel van de film The Longest Day of van de serie Band of Brothers.

Je speelt met Sergeant Matt Baker en zijn squad van twaalf man. Naarmate de game zich ontvouwt, zul je al de leden van zijn platoon leren kennen en waarderen alsof je zelf met ze in het leger hebt gezeten.

CHAOS

Brothers in Arms is een spel dat je moet laten groeien. Begrijp me goed als ik zeg dat dit geen game is die je even vijf minuten bij een vriend speelt. Dit spel moet je begrijpen. Je moet het ervaren. Als je het de kans geeft dan zul je van de geweldige oorlogssituaties gaan houden.

Brothers in Arms riep een gevoel bij me op dat me deed denken aan de momenten van de serie Band of Brothers.... De chaotische shootouts, je manschappen die all over the place zitten. Het opspatten van de aarde, geschreeuw en het geluid van het indrukwekkende Duitse MG42 machinegeweer. De camera die druk heen en weer draait om te bepalen waar vandaan geschoten wordt. Het geluid van soldaten die buiten adem zijn of in shock. Je weet het niet.

Hoe vaak het ook gebeurt in dit spel, je ziet het nooit aankomen. Ik moest tijdens dit soort chaotische situaties denken aan een uitspraak die ik ooit gehoord heb over strategie. 'Het maakt niet uit hoe goed je plan is, zodra de eerste kogels om je oren vliegen gaat elk plan verloren in de chaos'. Brothers in Arms laat zien dat dit de bittere waarheid is.



NOOIT ALLEEN

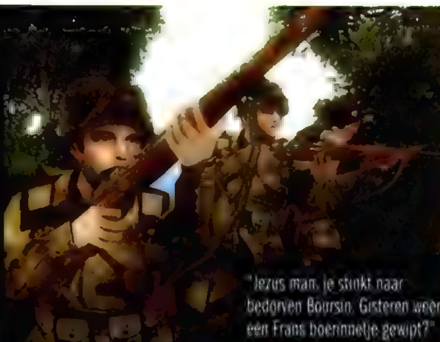
Baker vecht nooit alleen en dat is maar goed ook want de A.I. van de Duitsers in deze game is indrukwekkend. Baker kan twee teams van vier man opdrachten geven. Het idee is dat je een fire team



Ooit een tankchauffeur gezien die door z'n eigen voertuig onder schot werd gehouden?

GENRE: WO II SHOOTER • AANTAL SPELERS: MULTIPLAYER OP PC, MAXIMAAL 8 SPELERS VIA XBOX LIVE • VERWACHT: OUT NOW




"Jezus man, je stinkt naar bedorven Boursin. Gisteren weer een Frans boerinnetje gewipt?"


"Ik krijg #%$&! vierkante knieën van dat gehurkt zitten!"


Moffen vind je altijd op plekken waar kuilen gegraven worden.


Als je in de jaren '40 moest wachten op de wegenwacht, kon het weleens te lang duren.

de opdracht geeft om een vijandelijke positie onder vuur te nemen zodat je met je assault team vanaf de flank kunt aanvallen.
Het leuke is dat je vaak genoeg in situaties terechtkomt waarin dit plan niet werkt. Soms word je gedwongen dekking te zoeken of wordt een heel team kapot geschoten en heb je niet genoeg mensen om de aanval effectief op te zetten. Dan kun je nog steeds proberen de Duitsers in de flank aan te vallen maar zij zullen er alles aan doen om je voor

Zowel grafisch als in tactisch en speltechnisch opzicht is Brothers in Arms de beste WWII shooter ooit gemaakt. Ik heb de game in twee dagen uitgespeeld maar dat betekent allerminst dat ik er op uitgekeken ben. Ik speel het spel nu in Authentic mode en ben aan het genieten van elke veldslag en elke shootout.
Hoewel de levels niet heel erg groot zijn, zijn er toch een heleboel manieren om de vijand te benaderen en uit te schakelen.

"ZOWEL GRAFISCH ALS IN TACTISCH EN SPELTECHNISCH OPZICHT IS BROTHERS IN ARMS DE BESTE WWII SHOOTER OOIT GEMAAKT."

te zijn. Ze veranderen van posities en geven elkaar dekking. Af en toe vallen ze zelf aan en krijg je gewoon een ongenadig pak slaag.
Ik vroeg me in de eerste levels af of het wel noodzakelijk was om altijd met je teams te spelen. Vaak duurt het even voordat iedereen op de juiste plek staat en daar heb je niet altijd de tijd voor.
In het begin is het duidelijk dat je meer resultaat boekt als je al je manschappen gebruikt maar later zul je je mannen gewoon meenemen uit een soort verantwoordelijkheidsgevoel. Je wilt niet dat ze ergens achterblijven en worden doodgeschoten. Je zou ze namelijk later in het level best nog eens kunnen gebruiken en bovendien zijn het jouw mannen. Jij moet ze heelhuids weer thuis zien te krijgen. Soms lijkt dit wel een opdracht op zich.

DIEPGANG

Baker's mannen kunnen tijdens een missie gewond raken of zelfs sneuvelen maar je zult ze aan het begin van het volgende level weer terugkrijgen. Er sterven wel teammates maar alleen als dat onderdeel is van het verhaal. Dat Gearbox voor deze oplossing heeft gekozen is logisch maar het is wel het enige onrealistische puntje aan dit spel.

Gearbox is er in geslaagd om een meesterwerkje af te leveren dat onder de oppervlakte een ongekende diepgang aan de dag legt. Petje af.


"Auf Wiener Schnitzel!"


"Hé Sam, jij bent nog geen 18 hè? Kijk dan maar even niet naar de grond, hier zit een enorme naaktslak."



PU IN NORMANDIË

De gevechten in BIA hebben ook in het echt plaatsgevonden en volgens Ubisoft zijn de locaties zo realistisch dat je na het spelen van dit spel in Normandië als gids aan de slag kunt want je bent volledig op de hoogte van alles wat zich destijds afspeelde.
Dat klinkt allemaal indrukwekkend en omdat we bij Power Unlimited de lulligste niet zijn, besloten we op een regenachtige zaterdagmiddag in de auto te stappen en naar Normandië te rijden om uit te zoeken of Ubisoft gelijk heeft.

ST. MARE EGLISE

We volgden een dag lang de voetstappen van Sergeant Matt Baker. We begonnen bij St Mare Eglise waar de paratrooper van het 82ste airborne nog altijd aan de kerktoren hangt. Het is natuurlijk een pop maar het is wel een prachtig verhaal.
Overigens heeft de soldaat in kwestie een behoorlijk gehoorbeschadiging overgehouden aan die landing want terwijl hij aan zijn parachute aan de kerktoren hing en deed alsof hij dood was, sloegen de klokken van de kerk de hele nacht.

ST. COME DU MONT

Het tweede dorpje dat de Amerikanen veroverden op de Duitsers en het decor van de zogenaamde Dead Man's Corner was St. Come du Mont.
Het verhaal gaat dat bij een huis op de kruising tot een paar dagen na D-Day een dode Amerikaan in een tank zat. Hij hing er half uit en omdat het zo'n luguber gezicht was, noemden de soldaten het Dead Man's Corner.

Overigens staat dat huis er nog steeds en het ziet er net zo uit als in de game. Ook de dode soldaat speelt een rol in de game, maar daarover verklap ik niks.

HILL 30

Het spel heet Road to Hill 30. In werkelijkheid was dit een heuvelachtig stukje buiten het stadje Carentan dat dertig meter boven zeeniveau lag. Op de Amerikaanse kaarten stond alleen hill met het getal 30, vandaar de naam.
Deze plaats is belangrijk geweest voor de Amerikanen want hier sloegen de Screaming Eagles van het 101ste de eerste grote tegenaanval van de Duitsers af. Het bleek een historisch moment in het offensief en een belangrijk keerpunt in de oorlog.

HEEL NAUWKEURIG

Het viel ons op dat niet alleen de gebouwen heel nauwkeurig zijn nagemaakt in de game maar ook de natuur en de omgeving waarin je vecht. De typische Normandische greppels, struiken en lage muurtjes vind je terug in de hele game en het bizarre contrast tussen zo'n wrede strijd en het prachtige Noord-Franse landschap dat in juni in volle bloei moet hebben gestaan, is bijna onwerkelijk.
Foto's die we zagen in een van de vele kleine lokale museumpjes vertellen een verhaal dat angstvallig veel lijkt op dit spel. En als je je afvraagt waarom er zoveel dode koeien en paarden in het spel liggen verspreid? Ook dit detail komt terug in de foto's en de verhalen uit die tijd. Misschien klopt de game wel een beetje te veel?



SCORE **75** | GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7

The Punisher speelt lekker weg met name door de leuke shootouts en bizarre moorden. Verwacht er verder niet al te veel van.

Boris

THE PUNISHER

Na mijn positieve eerste kennismaking in Chicago, heb ik nu eindelijk The Punisher zelf kunnen spelen. Met een sadistische grijns pleurde ik het wrede schijfje in de spelcomputer...

The Punisher is klaar en er is precies gebeurd waar ik bang voor was. De uitgever durfde de game niet in zijn oorspronkelijke vorm in de winkels te leggen en heeft de meest bloederige scènes veranderd in een soort neppe zwart-wit shit waar niemand op zit te wachten.
Toch is de game nog steeds zo extreem gewelddadig dat de brave huisvrouwen die de leeftijdsratings toekennen, sowieso een rolberoerte zullen krijgen. Deze shit gaat namelijk veel te ver... en da's wat mij betreft genieten geblazen.

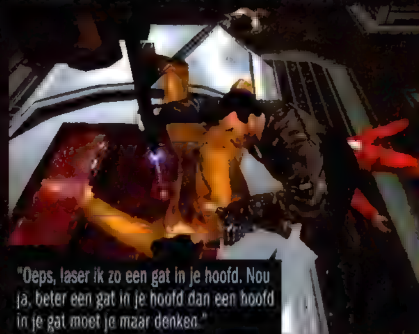
MARTELEN LAU

Waar draait The Punisher om? Nou, ik zal je het uitgekauwde verhaal over de Amerikaanse comic book held besparen en gelijk de essentie van het spel onder de loep nemen. Alles draait hier namelijk om geweld. Niet zo'n beetje geweld maar krankzinnig veel over the top lauheid die ontaardt in een orgie van bloed en kapot geschoten hoofden.
Het is fantastisch, het is geweldig... maar het is ook uitermate eentonig en van tijd tot tijd ronduit vervelend. De enige reden dat je verder speelt is de belofte van nog een special kill in de volgende kamer die nog wreder zal zijn dan de voorgaande.

De enige reden dat je doorgaat, is dat je vijanden niet gelijk wilt doodschieten maar eerst uitgebreid gaat martelen en eigenlijk ben je dan niet meer geïnteresseerd in vijanden die op je schieten, die komen zo wel aan de beurt.

SAAI

The Punisher is leuk maar niet meer dan dat. Al het bloed en het spektakel kunnen na een paar uurtjes niet meer verhullen dat deze game te snel saai word. Ik hou het daarom liever bij mijn top vijf van vette kills (zie kader) en raad jullie aan om deze game een dagje te huren bij de videotheek.



"Oeps, laser ik zo een gat in je hoofd. Nou ja, beter een gat in je hoofd dan een hoofd in je gat moet je maar denken."

"DE BRAVE HUISVROUWEN DIE DE LEEFTIJDRATINGS TOEKENNEN, ZULLEN EEN ROLBEROERTE KRIJGEN."



"Oeps, een ster in het glas. Nou ja, beter een ster in 't glas dan een glas in je ster moet je maar denken."

TOP 5 KILLS

DE OVEN Tijdens een crematie kun je de bad guy opsluiten in een oven en het vuur aanzetten. Als je klaar bent met hem, kun je de kraan openzetten en hem zien spartelen van plezier.
DE ELEKTRISCHE STOEL Wordt nog steeds gebruikt in Amerika en werkt gegarandeerd op de lachspieren.
DE MEATGRINDER Deze gehaktmolen was eigenlijk mijn nummer 1 maar we hadden hem al op de E3 gezien.
DE MESSENSET Beetje schudden met die messen en huppa...effe kijken hoe je slachtoffer zijn hersens er uitzien.
DE GOOD OLD DAKSCENE Arnold Schwarzenegger deed hem in Commando en The Punisher doet hem hier. Om Arnie te quoten: "I promised to kill you last ... [boef: yeah put me down].... I lied."

TIPS
XBOX/PS2

- Een simpele truc om alles, behalve je upgrades, te unlocken: Vul op het profielscherm 'V Pirate' in als je profielnaam.
- Op het moment dat je je gun gaat herladen, maak dan een dodge (ontwijk) beweging (R2 op de PS2). Je bent dan veel sneller herbewapend.
- Om de volgende cheats te unlocken, moet je op de desbetreffende levels een ' gold medal' ranking halen:
- Crazy Deaths Cheat - Lucky Bars level
- Gun Splitter cheat - Crack House level
- Onkwetsbaarheid - Alle levels
- No Reloads - Stark Towers level
- One shot kills - Rykers Islanhjd level
- Unlimited Ammo - Pier 74 (tweede maal)
- Unlimited Slaughter - Takagi Building level



"Oeps, gooi ik je zo in de shredder. Nou ja, beter je been in splinters dan splinters in je been... uuuuuuh."

PC | JAN

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 84

Act of War komt als een Blitzkrieg uit het niets en laat een verwoestende indruk achter. Of zoals Neo uit The Matrix het zou zeggen: "Wow!".

ACT OF WAR

Dat een strategiespel met zo'n clichématige titel zo goed kon zijn, had niemand zien aankomen. Zelf RTS-opperhoofd Jan niet. Hij schaamt zich dan ook diep...



"Heren u dient alledrie voor de krijgsraad te verschijnen wegens het dragen van een lullige douchecap onder diensttijd."

Vier snipers drukken zich tegen de muur van een stukgeschoten gebouw. De adrenaline giert door hun aderen. Rechts om de hoek heeft de vijand zich verschanst. Uitroken met granaten lukt niet, daarvoor zijn de zandzakken te hoog opgestapeld. Het teamlid dat zijn koppie om de hoek stak om dit toch te proberen, ligt levenloos in een plas bloed. Toch moet de verdedigingspost worden uitgeschakeld. Het is het enige dat tussen je team en de trap naar het dak staat. Eenmaal op het dak kunnen je sluipschutters positie innemen en de terroristen neerhalen die zich een eindje verderop hebben verschanst.

Dan komt het verlossende radiobericht. Mijn stealth bommenwerper is klaar. Ik richt mijn lasertarget op de vijandelijke verdedigingpost en nog geen halve minuut later, rest er niets dan rokend puin. Mijn snipers trippelen naar het dak en doen waar ze goed in zijn. De eerste slag is gewonnen.

PRISONER OF WAR

Bovenstaande situatie zou je verwachten in een moderne tactical shooter. Niets is minder waar. Het is een van de vele realistische situaties die zich voordoen tijdens AoW (Act Of War). Een RTS die eindelijk weer eens nieuwe dingen doet.

Wanneer voelde je voor het laatst daadwerkelijk een emotionele band met je manschappen in een RTS? Precies. Bij Act Of War kun je niet tot in het oneindige manschappen aanmaken. Geen tankrushes waar diegene die het meeste produceert altijd als winnaar uit de strijd komt.

In AoW moet je zorg dragen voor je manschappen. Ze zijn kostbaar. Net als je stealth bommenwerpers. Deze kunnen spectaculaire schade veroorzaken. Vrijwel alles in het spel kan worden opgeblazen, alsof ik Mercenaries speelde.

Gebouwen, kantoren bruggen, huizenblokken... alles kan aan diggelen. Maar als de tegenpartij jouw bommenwerper uit de lucht knalt, ben je zuur. Die dingen zijn duur en niet zomaar te vervangen. Resourcement is op de schop gegaan. Een belangrijk onderdeel is het vangen van vijandelijke soldaten. Deze krijgsgevangen zijn namelijk geld waard. Geld dat je nodig hebt voor de aanschaf van nieuwe tanks en ander oorlogstuig. Dat maakt dat je niet zomaar als een wilde een bataljon voertuigen een vijandelijke kamp laat afslachten. Alles moet met beleid én tactiek.

ABSURDE DETAILS

Je zou Act Of War kunnen zien als een Command & Conquer Red Alert-kloon in een modern jasje. Een heel modern jasje, want de graphics zijn absurd goed. Wie de nagemaakte settings ziet van Buckingham Palace, Het Witte Huis, Capitol Hill en andere bekende hoofdstedelijke gebouwen, weet niet wat 'ie ziet. Of de details van een complete olieraffinaderij ...gewoonweg absurd.

En dan te bedenken dat je temidden van al dit fraais vette battles kunt uitvechten.

De Red Alert-connectie komt door het gebruik van tussenfilmpjes van echte televisiebeelden met acteurs van vlees en bloed. Alleen zijn ze niet melig. Ze creëren een spannende sfeer. Alsof je naar CNN zit te kijken tijdens de strijd in Irak. Helaas blijven de acteerprestaties doorgaans een tikje cheesy.

Voor de rest doet Act Of War weinig verkeerd: een van de leukste RTS-games die ik in tijden heb gespeeld.

REAL-LIFE REINFORCEMENTS

Eugen Systems riep de hulp in van voormalig U.S. Air Force kapitein en succesvol schrijver Dale Brow. Deze pende een moderne technothriller neer voor de game. Daarnaast werd ook Generaal Garry R. McCaffrey erbij gehaald. Deze piet is professor in International Security Studies aan de United States Military Academy in New York, en hij is raadslid van de Atlantic Council of the United States NATO Counterterrorism Working Group. Niet zo vreemd dus dat Act Of War behoorlijk realistisch aanvoelt.



Generaal Garry R. McCaffrey



"Lul! Je hebt die ammo toch niet uit die kist met boemerang-raketten gehaald!"



Zo'n vuurtje pis je niet effe uit.

DE SIMS 2 STUDENTENLEVEN



De Sims 2: Studentenleven introduceert een nieuwe leeftijdscategorie in het Sims universum; die van jongvolwassene. Combineer dit met het (Amerikaanse) studentenleven en je hebt een add-on die weer retenverslavend is en superkomische taferelen oplevert.

De mogelijkheden zijn weer eindeloos en Studentenleven integreert perfect met de bestaande Sims 2. Zo leiden goede studieresultaten of flink presteren in een bijbaantje tot een boost voor je latere carrière.

Meer dan honderd nieuwe items waaronder een pooltafel, een drumstel en een heuse biertap maken de absurde fun die De Sims 2 is, alleen maar leuker.

Of wat te denken van een vleesetende plant die je kan melken voor een levenselixer. The Book of the Dead waarmee je zombies kunt oproepen of de nieuwe plastic surgerymachine...

PC — SCORE 78

METAL SLUG ADVANCE

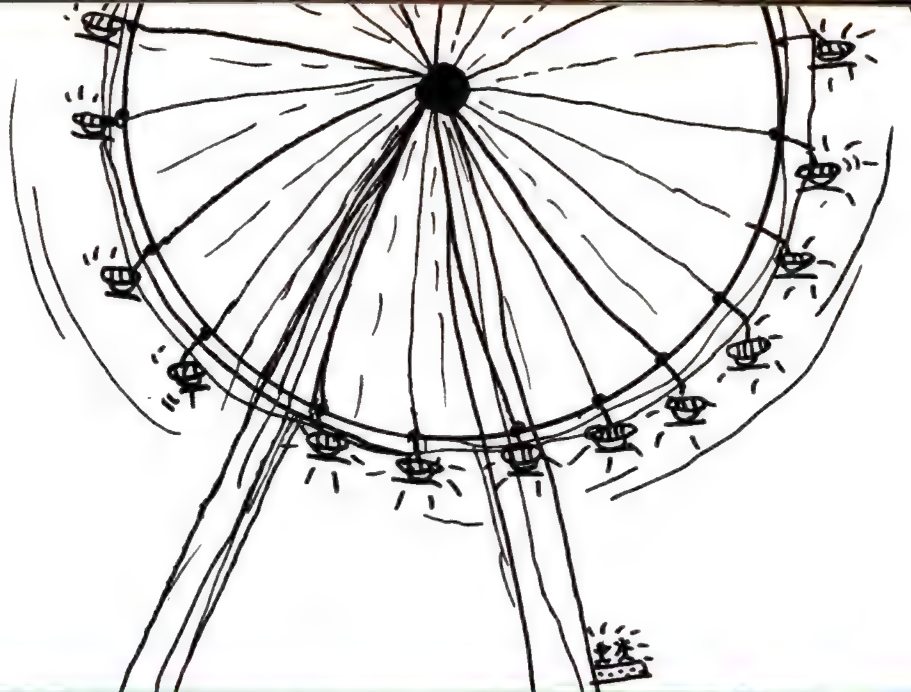


In dit avontuurlijke schietspel is het de bedoeling zo behendig mogelijk het einde van een gebied te bereiken. Het liefst zonder gescheurde kleertjes.

De actie op het kleine GBA-scherm is heftig en snel met een hoge moeilijkheidsgraad. Al springend en schietend ontwijk je kogels, handgranaten en tracht je tijdens deze ontwijkende acties ook nog wat tegenspelers uit te schakelen. Alles draait om timing en behendigheid.

De hoge moeilijkheidsgraad is iets wat bij de serie hoort. Daarom zal de echte Metal Slug-veteraan zich waarschijnlijk alleen maar storen aan de oneindige voorraad levens waar je in deze GBA-versie over kunt beschikken. Mindere spelers zullen ze echter hard nodig hebben, en hierdoor kan nu ook een nieuwe groep gamers kennis maken met dit fenomeen.

GBA — SCORE 48





SCORE **82** | GRAPHICS 10 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8

Het ontbreken van een online mode is meer dan jammer. Nu is GT4 niet veel meer dan een opgepoetste GT3 met wat nieuwe auto's en circuits.

GRAN TURISMO 4

NOG STEEDS DE MOOISTE, MAAR DE BESTE...

Gran Turismo wordt unaniem beschouwd als de mooiste en beste raceserie ooit gemaakt. Deel 4 ligt voor ons en dus moeten we de vraag stellen of Yamauchi en co nog steeds onaantastbaar zijn. Boris en J.J. sloten zich 24 uur op in de Gamekings studio om het spel binnenstebuiten te keren.

Voordat we beginnen met deze 24-uurs sessie even een korte introductie van het spel. Gran Turismo draait natuurlijk om de Gran Turismo mode, en ook in deel 4 heeft developer Yamauchi weer uitgepakt. In totaal bevat deze mode, waarin je begint met een rammelbak en je uit moet groeien tot de bezitter van een garage vol dure sportauto's, meer dan 700 wagens, waaronder de Nederlandse Spyker CB Laviolette '02.
Daarmee kun je racen op dik vijftig circuits, waarvan we er enkele herkennen uit de voorgaande delen. Als je alle races rijdt (je hebt naast de negen speciale raceklassen, ook per automerk losse races), alle vijf de licenties behaalt (zestien pittige proeven per licentie) zul je ruim 600 keer aan de bak moeten, waarvan een paar keer erg lang (endurance races en de Nurnburgring). De totale speelduur schatten wij op 100 à 120 uur.
Dikke pluim dus aangezien het er allemaal weder om erg verzorgd uitziet. Als Yamauchi één ding goed kan dan is het qua uiterlijk, wegligging en karakteristieken realistische wagens op de weg zetten. Waar we bij veel racegames het idee hebben dat de developer vier of vijf verschillende karakteristieken heeft geprogrammeerd die je het idee moeten geven dat alle auto's verschillend zijn, daar zal in GT4 elke leek zien en voelen dat de Nissan Skyline anders rijdt dan de Renault Megane.
Het sturen verloopt prima. Zoals altijd moet je in het begin even wennen aan het scherpe realisme en zul je vaak te laat remmen of te veel gas geven maar na een paar uur heb je het ritme in de vingers en kan de pret beginnen.

DE 24 UUR VAN WESTERPARK

[Boris]16.00 uur: De bel gaat en J.J. komt binnen. In zijn hand een kakelvers exemplaar van GT4.



Mooi! Het feest kan beginnen.
[JJ] 16.15 uur: Eigenlijk meteen blijkt al dat GT4 niet echt op veel plekken anders is dan deel 3. Je kunt dit teleurstellend noemen of vertrouwd, het is maar hoe je het bekijkt. Ik wil echter meteen tot zaken komen en ga licenties rijden. We spelen om en om. We lachen ons kapot.
[Boris] 17.00 uur: Het licentiesysteem is leuk met zijn tweeën maar omdat J.J. al een kwartier staat te bellen op de gang en ik inmiddels voor de tachtigste keer de grindbak in vlieg, begin ik een beetje gek te worden. Trial & Error. Wat willen die gasten nou? Dit is precies waarom ik mijn school niet heb afgemaakt.
[JJ] 18.00 uur: Ik heb Boris nog net tot bedaren kunnen brengen met het argument dat school inderdaad niet leuk is maar dat je er soms wel verder mee komt, maar na International License B houden we het voor gezien.
[Boris] 18.05 uur: Ik wil nog even kwijt dat ik info over de auto's mis bij de License test. Ik wil de details over die Volkswagen Lupo zien. Hoeveel PK, wat is het koppel. Dat soort shit.
[JJ] 18.06 uur: Mag ik dan zeggen dat de Graduation test aan het eind van International License A over de volle lengte van de Nurnburgring bijgeschreven mag worden in de lijst 'meest legendarische game-ervaringen'. Tien minuten sidderen!!!
[Boris] 18.07 uur: Ja, dat was lachen toen je twee bochten voor het einde alsnog de grindbak invloog. Hèhèhè.
[Boris] 18.10 uur: We gaan racen! We hebben al vier auto's maar we besluiten onze 10.000 credits te besteden aan een nieuw project: een Toyota

DE AUDIO

Niets dan lof over de audio. Je merkt duidelijk dat het geluid van elke wagen apart is opgenomen. De auto klinkt anders van buiten dan van binnen en als je een turbo kit installeert hoor je heel subtiel dat hoge gehijg van de samengeperste lucht die de motor wordt ingespoten.
En check de snelle wagens op bijvoorbeeld Le Mans eens in dolby surround. Als je goed luistert hoor je de assen van de wielen rammelen door de hoge snelheid.

POLYPHONY • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.GRANTURISMOWORLD.COM





Celica 2000GT-R die we al snel met een nieuwe uitlaat en een turbo kit opvoeren naar 340 PK.
[JJ] 19.00 uur: Het racen gaat prima. Het is de eerste uren vooral intens genieten van wat je op en naast de baan ziet. Dit is de mooiste racegame die ik ooit gespeeld heb. En dat voor de good old PS2.
[Boris] 22.05 uur: Onze Celica heeft zichzelf bewezen. We hebben al een boel races gewonnen met het ding en het wordt tijd om meer auto's te kopen. Het is moeilijk om het geduld op te brengen om een auto helemaal uit te bouwen.
Na een aantal raceklassen wordt een auto waardeloos als je alle races in die klasse hebt gereden.
[JJ] 23.30 uur: De GT-koorts heeft ons nog behoorlijk in de greep. Ondanks de teleurstelling dat we zorgvuldig getunede wagens regelmatig in de garage moeten laten wegroesten, blijven we op zoek naar de ultieme wagen. In de licentiemode hebben we gezien wat voor bakken GT4 bezit en die móeten we hebben.
[Boris] 03.01 uur: We moeten nu keuzes maken. Auto's uitbouwen en dezelfde race keer op keer rijden, winnen en geld verdienen of gewoon voor de ervaring gaan en een kansloze race uitproberen. Ik wil de Amerikaanse races rijden. J.J. wil geld verdienen.
[JJ] 03.02 uur: Ik wil vooral uitdagende races rijden en die vind ik maar niet met de wagens die we nu hebben. Of we winnen met tien seconden voorsprong of we liggen al snel ver achter. De balans is totaal zoek. Hopelijk wordt het beter als we de sportwagens weten vrij te spelen.



"Allemaal leuk en aardig maar waar zit nou dat houdertje voor m'n koffiebeker?"

"IK RAAD IEDEREEN AAN OM GT3 UIT DE BUDGETBAK TE VISSEN. DAN HEB JE EIGENLIJK PRECIES HETZELFDE."

TUNEN

Het is mogelijk om je auto's te tunen maar daar is ook alles mee gezegd. Een uitlaatje hier een spoilertje daar. Het is wel geinig maar het schiet vergeleken met games als Juiced, Need for Speed: Underground en Forza, echt te kort.
De GT Shop biedt je de mogelijkheid om een auto te wassen, de olie te verversen en een spoiler aan te schaffen maar je ziet gelijk dat dit hele onderdeel achteraf in het spel is gezet om te kunnen zeggen dat er op dit vlak ook nog wat gebeurt in GT4.

[Boris] 05.45 uur: Als ik dat laadscherm nog één keer zie, flikker ik die PS2 door het raam naar buiten.
[JJ] 05.46 uur: Wat dacht je van die intro's elke keer. Zit je weer tien seconden naar die wagens te kijken. We weten nu wel dat die mooi zijn.
[Boris] 07.30 uur: Ik begin moe te worden. In de GT Shop voorzie ik onze Mitsubishi Galant 2 liter van een nieuwe spoiler, een wasbeurt en ververs ik de olie. Geinig.
[JJ] 07.35 uur: Dat grapje kost 1300 credits. Wat een geldverspilling!
[JJ] 08.30 uur: Boris is in slaap gevallen. Hahaha, effe een foto maken.



YAMAUCHI BEGRIJPT HET NIET

De A.I. is altijd al het zwakke punt geweest van Gran Turismo. En in deel 4 zakt de game op dit terrein opnieuw zwaar door het ijs. Yamauchi begrijpt volgens ons niet goed wat A.I. in een racegame zou moeten doen. Duidelijk is dat de A.I. voor hem bepaalt hoe snel een CPU is en hoe scherp hij de bochten aansnijdt. De snelste wagen rijdt het snelst en scherpst, de langzaamste het traagst en domst.
Dit merk je goed als je de moeilijkheidsgraad (en dus de A.I.) in de Arcade-mode omlaag schuift. Er worden nu niet meer fouten gemaakt of meer gaatjes in de bocht gelaten, nee, de CPU's rijden simpel gesteld gewoon minder hard.
In onze optiek dient de A.I. echter te bepalen in welke mate een CPU op jouw acties reageert, hoe hij improviseert op wat er op de baan gebeurt, en dat gebeurt totaal niet.
De wagens rijden duidelijk een vooropgezette lijn. Elke start levert dezelfde actie op. We hebben dit meerdere malen getest door vlak voor een wagen te gaan staan en dan de snelheid rustig te verminderen. In plaats van slim reageren en het stuur een zwieper te geven, rijdt de CPU vaak vol bij je naar binnen. Ook het uitremmen en vullen van de gaatjes die de CPU laat, is een link karwei aangezien de CPU steevast de deur dicht gooit. Terwijl de ongeschreven wetten in de racerij toch echt aangeven dat als hij er voor meer dan de helft langs is, je de opponent voor moet laten gaan.
Sowieso leiden alle opvallende acties van jou, nimmer tot een intelligent antwoord van de A.I. En waarom probeert een CPU jou vrijwel nooit te blokken als je hem wilt passeren? Kijk voor de grap eens in de B-Spec mode hoe jouw auto reageert als hij een andere auto inhaalt met een zee van ruimte aan beide kanten...
Voor een man die altijd roept een echte, praktiserende racefanaat te zijn, is dit alles onbegrijpelijk. Het zorgt er voor dat GT4 zich eigenlijk geen realistische racegame mag noemen. Tot nu toe kon de game hier mee wegkomen omdat de concurrentie zijn zaken ook niet voor elkaar had, maar met name DTM Race Driver 2 heeft laten zien hoe het wel moet.
Deze vernietigende conclusie maakt nog eens duidelijk hoe ongelooflijk kut het is dat deze game niet online kan.



De gasten van hotel De Haarspeld klaagden dat zij tijdens het diner dansant, de pianist nauwelijks konden horen.



"Na de race niet vergeten dat lijk van m'n schoonmoeder uit de kofferbak te halen."

GENRE: RACER • AANTAL SPELERS: 1 - 2 VIA LAN TOT EN MET 6 • VERWACHT: OUT NOW

'Dat doet toch iedereen?''

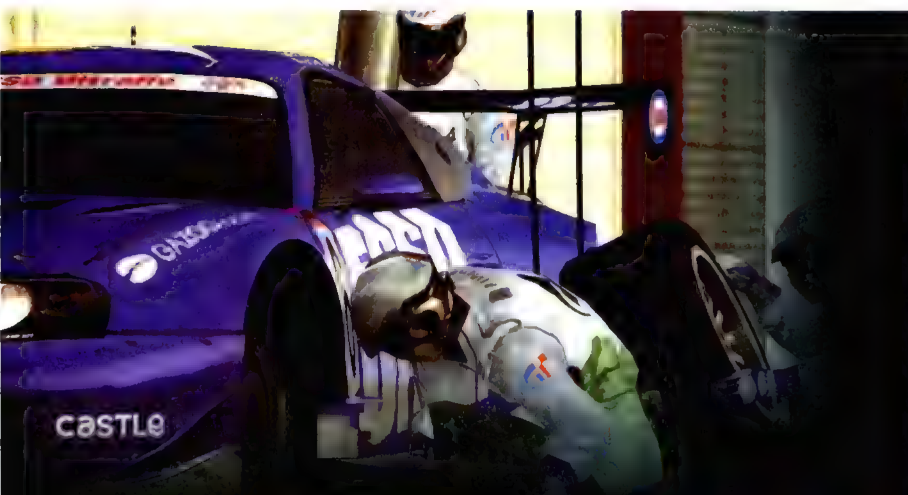


Ban Illegale Games&Software

www.bigweb.nl

B.I.G. is een elite-eenheid die illegale games&software bestrijdt





TIPS

Heb je een save van GT3 of GT4 proloog, dan kun je de rijbewijzen en het geld meteen gebruiken in Gran Turismo 4.
Snel wat extra PK's in je wagen? Laat bij elke nieuwe wagen die je krijgt of koopt, meteen de olie verversen. Als het goed is, zie je direct verschil.
Bij de blauwe en rode rijbewijzen kun je een voorbeeldroute opvragen. Houd tijdens het aftellen voor de test de R3 knop ingedrukt en je ziet de ideale lijn op het parcours, inclusief waar er moet worden geremd.



Door: **Mc Greggor** "Koop je een breedbeeld voor...." (Bijschrift via Powerweb)

OVERIGE MODES

ARCADE

Snel starten en geen gezeik met licenties, dat is waar de Arcade mode op neerkomt. Je kunt er een losse wedstrijd racen, Time Trial doen, de A-Spec highscore verbeteren, splitscreen multiplayer spelen en een LAN opzetten.
De aanwezigheid van de laatste twee modes kan niet verbergen dat het een gemis is dat deze game niet online gaat. Neem nu de splitscreen mode; hoe leuk is het om met zijn tweeën te racen? Eén misser van de opponent en je bent een veredelde Time Trial aan het doen, aangezien er geen CPU's mee rijden.
Het grootste pluspunt van Arcade is de instelbare moeilijkheidsgraad. Niks Easy, Normal en Hard, maar de A.I. verschuiven van -10 naar +10 (waarbij je onder 0 geen A-spec punten kan verdienen). Dit maakt het spel pittiger aangezien de standaard moeilijkheidsgraad te laag ligt (zie kader A.I.).
Ook kun je zelf instellen of botsen bestraft wordt. Waarom dat in de Arcade mode, die volgens ons toch staat voor een lossere een ruige rijstijl, wel mogelijk is en in de realistische GT-mode niet, is een compleet raadsel.

B-SPEC

De wedstrijden in de Arcade- en GT-mode kun je zelf rijden of als een soort manager aansturen. Dan geef jij aan wanneer jouw 'coureur' de aanval moet openen, iemand moet uitremmen, etc.
De B-Spec mode is handig bij de endurance races die soms wel meer dan twee uur duren. Gewoon de coureur de opdracht geven om vol gas te geven en alles in te halen wat je tegenkomt. Dan kun je zelf boodschappen gaan doen en als je auto snel genoeg is twee uur later genieten van een succesvolle replay.
De B-Spec mode is leuk maar het maakt GT4 soms wel heel erg makkelijk.

PHOTO-MODE

Toegegeven, de hi-res kiekjes zijn mooi en via USB-stick razendsnel op internet te plaatsen, maar wie zit hier nu eigenlijk op te wachten, behalve dan die gekke Japanners die zo ongeveer vergroeid lijken te zijn met hun fototoestel? Wij in ieder geval niet.



[JJ] 11.00 uur: Het gevecht tegen de slaap is in alle hevigheid losgebarsten en de broodnodige opfrissing kan ik maar niet in de game vinden. We rijden alleen maar races die we kunnen winnen om geld te scoren. Het is immers óf winnen óf kansloos laatste worden.
[Boris] 11.01 uur: Zo werken we nu al een paar keer dezelfde klasse af voor de aanschaf van een Camaro SS 350.
[JJ] 13.02 uur: Boris heeft zijn Camaro. Hij ziet er moe uit. Nog drie uurtjes te gaan maar van mij mag het wel afgelopen zijn. Het is een pijnlijke constatering maar de game waar ik zo lang naar uitgekeken heb, valt tegen.
[Boris] 13.05 uur: De game is heel goed en tegelijk ook weer niet. Ik ken dit al. Ik heb het allemaal al eens gespeeld. De gamer in mij is teleurgesteld over het gebrek aan vernieuwing en de auto-freak in mij is teleurgesteld over het gebrek aan tuning opties. Het is er allemaal wel maar te matig uitgewerkt. Het spel voelt vermoeid, oud en afgelikt.
[JJ] 13.06 uur: GT4 doet me denken aan m'n legpuzzels van vroeger. Heel tof de eerste keer. Als ik ze dan af had, flikkerde mijn moeder ze kapot en zei: en nu nog een keer. Maar dan is de lol eraf. GT4 is even simpel gesteld GT3 met een paar nieuwe auto's. Maar ik wilde een betere race ervaring, meer tegenstand, meer spanning in de races.
[Boris] 15.58 uur: We zijn klaar. Ik heb het helemaal gehad. Misschien komt het omdat ik zo moe ben maar deze game valt me zwaar tegen. Ik wil schade, ik wil met mijn zuur verdiende Camaro online maar ik kan helemaal niks. Ik zie nu pas hoe zeer de online mode ontbreekt. En dan vertelt J.J. me net dat dit spel 60 euro kost in de winkel. Ik raad iedereen aan om GT3 uit de budgetbak te vissen. Dan heb je eigenlijk precies hetzelfde.

INTERFACE

Als er één ding aan vernieuwing toe is dan is het wel de menustructuur van de GT-serie. De hardcore GT fans zullen geen problemen kennen maar iedereen die deze game voor het eerst speelt, ziet onbegrijpelijke menu-'s die met een beetje aandacht en ouderwets nadenken een stuk eenvoudiger hadden kunnen zijn.



Door: **Remko** "Met zo'n strijkplank achterop heeft z'n vrouw ook plezier van die auto." (Bijschrift via Powerweb)





[JJ] 16.00 uur: Polyphony heeft alleen dingen verbeterd die al tof waren zoals graphics en geluid. De spelervaring is echt exact hetzelfde. Weet je wat het is? GT4 moest GT3 zijn plus de online mode. En toen de online mode wegviel...tja...

CONCLUSIE BORIS

Nu weet ik waarom developer Polyphony zo lang aan deze game heeft gewerkt. Ze wisten gewoon niet welke kant ze er mee op moesten. En terwijl Sony zit te klooien wordt de GT serie op veel vlakken ingehaald door games als DTM, Forza, Burnout en Juiced. De wet van de remmende voorsprong heet dat.

CONCLUSIE J.J.

Als je GT3 hebt gespeeld, biedt GT4 niks nieuws. Misschien dat de freaks en GT-debutanten zich hier niet aan irriteren maar ik vind het zwak van een topdeveloper als Polyphony. Met verbeteringen aan de A.I., de tunemogelijkheden en de race-ervaring was dit spel onbereikbaar geworden voor de concurrentie. Een gemiste kans.

GENRE: RACER • AANTAL SPELERS: 1 - 2 VIA LAN TOT EN MET 6 • VERWACHT: OUT NOW

GAME BOY ADVANCE — JURJEN

GRAPHICS 7 · REPLAY 8 · GAMEPLAY 8

SCORE 80


"Ja logisch dat het pijn doet gekkie; ik zei ook dat je 'm best in je mond kon nemen! Ik spreek toch geen Chinees?"

はい!! モナピザ です!

WARIOWARE TWISTED!

Verdraaid, alweer een nieuwe WarioWare! En wederom is Nintendo erin geslaagd een waardige wending te geven aan Wario's waanzinnige wervelstorm aan winigames! Eh, minigames dus.

Vorige maand becijferde ik nog de DS-versie van WarioWare, waarin je de stortvloed aan spelletjes moest overleven door enkel de stylus te gebruiken. Blijkbaar is de rivier van creatieve gedachten bij Nintendo hiermee niet drooggevallen, want dit keer moet de maalstroom aan minigames worden voltooid door de GBA met de juiste timing naar links en/of rechts te draaien.

TINTELEND GEVOEL

Er hangt een behoorlijk blok plastic onderaan mijn GBA-spelcassette. Hierin is volgens mij niet alleen een bewegingssensor maar ook een soort trilding verstopt. Alleen op deze wijze kan ik verklaren dat door het kantelen van mijn spel de voorwerpen in beeld gaan bewegen en dit gepaard gaat met een licht gezoem en tintelend gevoel in mijn handen.

KREUKELS

Net als in de voorgangers zijn de series minigames verdeeld over verschillende personages, die we zo ondertussen tot de bekende gezichten mogen gaan rekenen. Naast Wario is daar weer die gekke discodanser met z'n blauwe Afrokapsel en natuurlijk zijn ook die twee hippe Ninja-kids weer present, je kent ze ondertussen wel.
De spelletjes zijn gelukkig wel allemaal helemaal nieuw, waarbij het rotatie-element slim is toegepast om een hele hoop leuke en gekke toestanden te bedenken
Zo moet je je mobiele spelsysteem roteren om een verrekijker scherp te stellen, om een Samurai krijger op tijd naar zijn vijand te keren, om een reuzenrad naar het lege bakje te draaien of om een strijkijzer over de kreukels in een overhemd te schuiven.

KREUNENDE NEUSGATEN

Sommige eindbazen vereisen dat je het hele spelsysteem een aantal keren roteert, terwijl een volgend eindbaasgevecht je met een soort Ultraman vingers in kreunende neusgaten laat duwen. Deze laatstgenoemde eindbaas bedien je overigens gewoon met de A-knop want niet alle games vereisen (alleen maar) een draaierige besturing.
Omdat na een aantal series de rotatiespelletjes lukraak worden afgewisseld met actieknopspelletjes, krijg je vaker dan ooit spelsituaties voor je kiezen waarin je geen idee hebt wat je moet doen. Je begint bijvoorbeeld als een gek met je GBA te draaien, terwijl je op de A-knop moet drukken of andersom of beide.
Dit soort maffe situaties maken deel uit van de aantrekkingskracht van deze game, al moet je het wellicht eens ervaren om het te kunnen geloven.


Ik ga in een wegrestaurant alleen plassen en nooit eten.



FIFA Street ligt voortaan naast mijn consoles, voor als mijn vrienden langskomen. Dikke pr

FIFA STRE

Bij Gamekings riep ik dat FIFA Street dé verrassing van 2005 zou gaan worden. Moet ik gaan twijfelen aan mijn inzicht of was ik spot on!

Zeg nu zelf, de aankondiging van FIFA Street klonk mooi. De vette BIG-aanpak zou nu ook op het edele voetbalspel worden losgelaten. En iedereen die straatvoetbal kent, weet dat het kan werken.
De eerste dag dat ik het spel speelde, zag het er ook naar uit dat ik gelijk zou krijgen. FS ziet er niet alleen vet uit, het speelt ook nog eens erg lekker. De tientallen moves (simpel aan te sturen via de rechter analoge stick) zijn wreed, de juiste spelers (o.a. Henry en Ronaldinho) zitten in het spel, de speelvelden ogen weliswaar simpel van opzet maar zijn fraai van uiterlijk en de begeleidende tracks en het commentaar passen perfect.
Echt, de eerste uren ga je helemaal uit je dak als je bekende voetballers drie keer weet te poorten, via de muur naar een van je vier teammaten past, die hem er vervolgens met de schouder in weet te rammen.


"Die vriendin van jou kan lekker neuken zeg."

Of neem de extreem brute tackles. Ik heb die kutte Ballack een paar keer flink de smaak van asfalt laten proeven.

VOORSPELBAAR

Echter, FIFA Street lijdt aan hetzelfde euvel als FIFA. Hoe langer je speelt, des te meer zaken voorspelbaar worden. Op een gegeven moment had ik door dat als ik een bepaalde actie maakte, ik altijd scoorde. Ook merkte ik dat als twee spelers op het doel afstormen en je bent alleen, je altijd de man zonder bal moet pakken. Die krijgt 'm namelijk negen van de tien keer toegepast. Of als je stil gaat staan, dan valt niemand je aan, terwijl je teammaten tijdens het stilstaan wel worden gevolgd.
Heb je dit door en maak je daar gebruik van (wat inderdaad nep is) dan fiets je zo door het spel heen.

HET KÁN WEL

FS is hierdoor echter geen slecht spel (zie kader multiplay). Als je niet 'cheat', zoals ik boven heb beschreven, zul je flink aan de bak moeten. En eerlijk is eerlijk; EA dwingt je moves te maken. Met rechtdoor acties kom je er niet.
Voor een acht of hoger dient voorspelbaarheid echter achterwege te blijven. En het kan wel, dat heeft EA met NBA Street bewezen.

TIPS



Edward en Lenny zijn speelbaar als je het Amsterdamse veldje hebt vrijgespeeld. Ze spelen dan het lokale team.

IDEALE OPSTELLINGEN

OPSTELLING EDWARD IN FIFA STREET
Goal: Barthez
Veld: Mezelf
Veld: Ronaldinho
Veld: Ronaldo (Real)

OPSTELLING LENNY
Goal: Dida
Veld: Mezelf
Veld: Ronaldo (Arsenal)
Veld: Ronaldinho

VELDVOETBAL?

Veldvoetbal vinden Lenny en Edward saaie shit. En iedereen die het tegendeel durft te beweren, spelen ze vier keer door de benen. En niet gewoon, nee lekker achterlangs met het hakje. En je dan midden in je smoel uitlachen.
Toen EA Nederland de vraag kreeg of ze een paar straatvoetballers kenden die hun moves in Canada (studio EA Sport) wilden laten motion capturen, vonden ze snel de geschikte gasten. Lenny en Edward lieten hun kunsten immers al geruime tijd op de veldjes van Amsterdam en Rotterdam, op toernooien en op TV (Studio Spaan) zien.
Dat het straatvoetbal in Nederland op eenzame hoogte staat bleek al snel. Ondanks het feit dat je er in een zwart strak motion capture maillot (type Zelda) met witte balletje natuurlijk ongelooflijk dom uitziet (en image is alles in de wereld die straatvoetbal heet), maakten beide heren gehakt van de acht straatvoetballers uit de andere landen.
In totaal is meer dan driekwart van alle moves in FIFA Street

EA BIG • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL

GRAPHICS **8** REPLAY **8** GAMEPLAY **7**

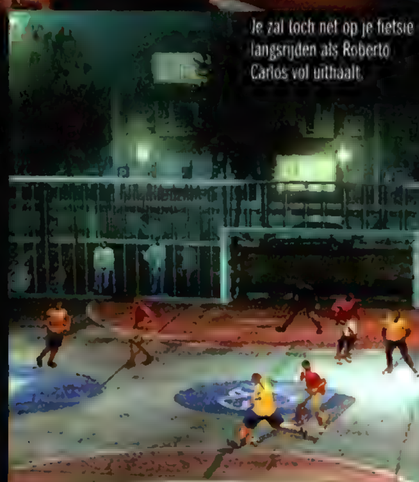
SCORE **74**

...erzekerd. In de singleplay heeft het (nog) niet het briljante van NBA Street.





Wedstrijdje in Rio ± 42°. En die trieste gasten houden hun trainingsjack aan want dat is cool en dan krijg je het dus niet warm, denken ze.



Je zal toch net op je fietsje langsrijden als Roberto Carlos vol uithaalt.

SAAIE SHIT!!!

van Lenny en Edward afkomstig. Als dank daarvoor mochten beide heren in het titelscherm prijken aan de zijde van Ronaldinho (zie artwork boven).

QUOTES

Op een interview zaten ze niet te wachten, interviews zijn namelijk suf.
Daarom maar een paar quotes die ik opving tijdens het spelen van de nieuwe Street.

EDWARD: Veldvoetbal? Saaie shit. Daar kijk ik nooit meer na. Gebeurt toch niks.

LENNY: Welke voetballer in Nederland kent vandaag de dag nog trucjes??? Zelfs bij 4-0 voor durven ze niks.

EDWARD: (die net met 5-0 heeft gewonnen) Hoeveel goals heb jij trouwens gemaakt?

LENNY: Ik vond Chris de Witte wel tof vroeger.

EDWARD: Chris de wie, ga jij effe interessant lopen doen. Rot op man.

EDWARD: Iedereen die in FIFA Street gewoon gaat lopen passen, moet dit spel niet kopen. Dan ben je gek.

LENNY: Een speler die vette trucjes kent? Van Bommel. Nee, geintje!

EDWARD: Ronaldo heeft misschien een dikke pens, nog steeds kan niemand hem pakken.

LENNY: Henry in mijn team? Nee man, die neemt iedereen al. Net zoals iedereen in Pro Evo met Frankrijk speelt.

LENNY (ziet kalender Playboy hangen): Hé, is die Miss Augustus hiero geweest? Die had ik wel even willen motion capturen.

TOP DRIE VETSTE MOVES UIT FIFA STREET

Speciaal voor de PU (en omdat het zo leuk is om J.J. voor lul te zetten), verklappen Lenny en Edward hoe je drie moves uit FIFA Street uitvoert. We willen wel even laten weten dat deze bewegingen niet voor de gemiddelde stijve blanke boer uit Oost-Groningen zijn bedoeld en dat we dus niet zullen ingaan op claims vanwege gescheurde kruis- en enkelbanden.



A: Daag uit, maar zorg dat je de bal rechts naast je voet houdt.
B: Maak een schijnbeweging naar links...
C: Wip de bal met zijkant van je voet omhoog en duw hem rechts langs de opponent...
D: ... die nu goed voor paal staat.



A: Daag uit en zorg dat je de bal onder je de punt van je voet houdt.
B: Wacht op het moment dat je tegenstander de bal wil pakken.
C: Haal 'm achter je standbeen langs. Panneren geblazen!



A: Daag uit, alsof je niet weet wat je precies moet doen.
B: Zet je kont erin en wacht op de reactie.
C: Door de benen lukt nu bij elke sukkel.
D: Trek een kop alsof je het zelf ook niet snapt.

J.J.'S FAVO MOVE



A: Daag uit. Laat de tegenstander denken dat je er geen hol van kan.
B: Plaats de benen een beetje uit elkaar zodat de panna schijnbaar voor het intikken is.
C: Schop vervolgens vlak voor de panna vol op de rechterknieschijf van de tegenstander zodat je het kraken der meniscus hoort.
D: Je kunt eventueel sorry zeggen, dat hoeft niet (met dank aan mijn held Berry van Aerle).

ROLE PLAYING FOOTIE

FIFA Street is de eerste Role Playing Footie. Een van de vier spelers ben je namelijk zelf. En naarmate je meer wedstrijden wint en meer vette moves maakt, verdien je meer punten.
Deze punten kun je voor twee dingen gebruiken: nieuwe spelers kopen (speel wedstrijd tegen uitdager. Win je dan is de speler voor jou, verlies je, geld foetsie) of jezelf upgraden (schotkracht, techniek, snelheid, tackles, etc).

MULTIPLAY SAVES THE DAY

Oké, er valt dus (technisch) het een en ander op de game aan te merken. De vraag is echter of jullie dat straks ene reet gaat interesseren.
Ik denk het niet want ik ga er vanuit dat bijna iedereen een BIG-titel koopt om tegen zijn vriendjes te spelen, en FIFA Street leent zich uitermate goed voor multiplay.
Dit is echt de ultieme disgame. Je maten drie keer door de benen spelen en dan eindigen met een omhaal. Wat wil je nog meer?
Bovendien vallen veel van mijn bezwaren in de multiplay weg. Opponenten blijven niet meer staan (of je maat moet een neppe schijterd zijn), aanvallen zijn niet meer voorspelbaar, etc.
Ik denk dan ook dat FIFA Street een dikke hit gaat worden in de grote steden, waar het straatvoetbal leeft.

KOMT DAAAT SCHOOOOT!!

Zoals bij elke Street-serie ontbreekt de Gamebreaker niet. Vette moves laten de meter vollopen. Eenmaal vol, is het indrukken van L1 (bij de PS2) en de schietknop (rondje) genoeg voor een denderende knal... die echter niet altijd raak is. Want vrijwel gelijk aan het indrukken van beide combinaties dien je ook met de linker analoge stick de richting van het schot aan te geven, en da's pittig.
EA vond echter een mooie compensatie voor deze moeilijkheidsgraad. Missen doe je vrijwel altijd omdat je tegen de keeper aanlegt. Die gast gaat vervolgens even knock-out. Pak je de bal binnen die tijd en schiet je op goal, haal je alsnog de score binnen.

GENRE: STRAATVOETBAL • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: OUT NOW

JEROEN

GRAPHICS 7 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9 | SCORE 90

Een fantastisch online rollenspel waar je maanden, zo niet jaren mee zoet zult zijn.

CITY OF HEROES

In het dagelijks leven ben ik Jeroen Roding, redacteur van Power Unlimited maar in m'n vrije uurtjes verander ik in... PU-Man!

Ik herinner me het nog heel goed: ik zat op de kleuterschool en tijdens het schommelen viel ik van het zitje, mijn hele knie lag open. Dikke tranen rolden over mijn wangen terwijl ik naar mijn knie keek. Helemaal open lag ie (het zag er in mijn kleuterjaren een stuk erger uit natuurlijk) maar na verloop van t zag ik dat het langzaam genas. De wond was na een paar minuten zelfs verdwenen.
Dat was de eerste keer dat ik mijn mutantenkracht gebruikte. Als kleine Jeroen wendde ik mijn krachten onbewust aan maar tegenwoordig heb ik het al aardig onder controle....



HET BEGIN

Het is maandag, zeven uur in de ochtend en ik sta onder het beeld van Atlas. Het zonnetje komt al lekker door. Ik adem diep in door mijn neus en voel dat de koele ochtendlucht mijn longen vult... samen met de smog die er hangt.
Paragon City is een mooie stad, beetje Amerikaans met z'n hoge gebouwen en veelal rechte straten maar toch een fraai geheel. Zeker op deze dag, mijn eerste dag als beëdigd superheld.

"TASJESDIEVEN WORDEN ZONDER PARDON EEN KOPJE KLEINER GEMAAKT"



He, waar is PU-Man? Zeker effe koffie halen voor iedereen.



Hands!

PINK HULK

Het is een drukte van belang; overal vliegen, rennen en flitsen gekleurde figuren langs. Allemaal even vrolijk en klaar voor een babbeltje terwijl ze de straten van Paragon City schoonvegen van al het kwaad dat er rondwaart. Tasjesdieven die oude dames lastigvallen worden zonder pardon een kopje kleiner gemaakt en ook ander tuig wordt simpelweg over de kling gejaagd. Mijn eerste opdracht was een aantal boefjes in de kraag vatten en ik moet zeggen, het is me goed af gegaan. Mijn vaardigheden met mijn katana en de combinatie van het automatisch genezen werken bijzonder prettig. Met simpele slagen hak ik groepjes tuig in de pan terwijl mijn verwondingen automatisch helen. De grotere groepen blijken weliswaar een behoorlijke kluif maar gelukkig is er altijd wel een behulpzame superheld in de buurt om me bij te staan. In dit geval zag Pink Hulk dat ik wat probleempjes had en besloot zijn vuisten te laten gelden. Binnen een mum van tijd was het groepje afgeserveerd.

GEHEIME KRACHT

Door mijn krachten te benutten groeiden ze vanzelf en werd ik al snel beter in het bevechten van de criminaliteit. Ik sloot vriendschappen met wat meer gevorderde superhelden en mocht als sidekick met de 'grote jongens' op stap; een prima mogelijkheid om ervaring op te doen.

En hoe vinden jullie PU-Man in z'n leeuwenpakje? Kleed af toch?

Zo kwam ik na afloop van een zware missie tot de ontdekking dat ik een verborgen kracht had; namelijk de kracht om te vliegen. Ik beheers die gave nog niet optimaal maar hoe meer ik gebruik maak van deze kracht hoe beter het zal gaan en hoe sneller ik het onder de knie zal krijgen.
Momenteel kan ik alleen nog een beetje zweven en dat schiet niet echt op. Pas als ik optimaal gebruik kan maken van mijn vliegvaardigheid en alles onder controle heb, kan ik uitgroeien tot een echte vliegende misdaadbestrijder.

DE TOEKOMST

Mijn toekomst is nog onzeker, ik moet nog groeien en nieuwe vaardigheden bieden zich dagelijks aan.
De toekomst van Paragon City is echter duidelijk. Een stad met zoveel superhelden zal niet snel vervallen tot een misdadige leefgemeenschap, er is immers altijd wel iemand in de buurt om het kwaad te bestrijden.
Mocht het echter zo zijn dat je in de problemen raakt, wees dan niet bang en roep mij, ik zal er voor je zijn!

CRYPTIC STUDIOS • NC SOFT • ENTERTAINMENT PLUS • UK.CITYOFHEROES.COM

GENRE: MMORPG (KOSTEN 13 DOLLAR PER MAAND) • AANTAL SPELERS: ONEINDIG • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **83**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	8	8

Ik kan iedereen Doom 3 op de Xbox aanraden; het is een moddervette trip geworden. Een mijlpaal voor de console wil ik het niet noemen, maar wel een grafisch hoogtepun



DOOM 3 VS DOOM 3

We hebben het in de PU vaak over ports en doorgaans in negatief opzicht. Immers, 90% van de games wijkt (vaak ondanks mooie beloften) niet af van het origineel. Veranderingen kunnen echter soms subtiel zijn. Vandaar dat ik aan iemand van Activision vroeg wat er nu precies veranderd is.

SINGLEPLAYER
De omgevingen zijn compacter om in één keer ingeladen te kunnen worden door de Xbox. Om die reden zijn ook veel ruimten op een andere plek geplaatst. Het verhaal en de gameplay zijn echter identiek.
Enkele levelbazen zijn iets makkelijker. Verder is een aantal scènes waar te veel vijanden op je af komen, relaxter gemaakt. De co-op is compleet nieuw (Zie kader).

MULTIPLAY
Veel veranderd is er niet en dat geeft men ook ruiterlijk toe: "we hebben getracht de PC-versie zo goed als mogelijk naar de Xbox te importeren." Die eerlijkheid kan ik wel waarderen. Het is beter dan de vele huichelaars die roepen dat hun game 'op zeker geen rechtstreekse port is'.

HELSE TRIP

Met de PC-versie in het achterhoofd reisde ik naar Londen om te kijken wat er van de port van Doom 3 op de Xbox is geworden.

Ik zeg het nog één keer: Id Software heeft met Doom 3 slechts getracht het oude Doom-spel in een nieuw 3D-jasje te hijsen. Doom 3 is eendimensionale nostalgie en dus mag je het niet vergelijken met 'hedendaagse' shooters die een complexe verhaallijn en uitgewerkte karakters bevatten.
Slechts op grafisch gebied kan Doom 3 zich met recente shooters meten, sterker nog: de game laat pareltjes als Halo 2 en Riddick ver achter zich. Natuurlijk oogt het allemaal wat minder glanzend en glimmend dan op de PC, maar op console is dit het mooiste ooit vertoond.

ÉÉNMALIGE KICK

Maar we hadden het over de eendimensionale gameplay van Doom 3; werkt die op de Xbox? Ja, beter zelfs dan op de PC, waar je onbewust toch wat meer inhoud verwacht. Op de console voelt de game natuurlijker aan.
De 'Halo-besturing' werkt perfect en je beweegt je heerlijk door de levels heen. Enkel het aanklikken van de codes op de kluizen werkt kut, maar dat gepuzzel heb je feitelijk niet nodig om te overleven.
En dan is meteen de zwakte van Doom 3 genoemd. Het feit dat de eendimensionale gameplay van Doom 3 niet gaat vervelen, wordt puur en alleen

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW




De vader aller keurslagers.


Nu schieten, hij wil net een bamischijf trekken.


Is die motion capturing van Muriëlle voor die game dan toch doorgegaan?

veroorzaakt door de fantastische graphics en de hoge schrikfactor. De eerste keer dat je dit spel speelt, weet je niet wat je ziet en schrik je je keer op keer helemaal de tyfus.

Speel je Doom 3, zoals ik nu, daarna nog een keer dan vallen beide factoren weg (je weet al hoe mooi het is en waar de zombies staan) en daarmee valt ook de lol deels weg en blijkt ook hoe repetitief sommige zaken zijn. Monsters komen steevast van achteren als je een deur door bent en je weet ook dat in elke donkere hoek een creep staat te loeren. Doom 3 is in mijn optiek dan ook niet meer dan een eenmalige vette trip van ongeveer zo'n 15 à 20 uur. Iets waar op zich niks mis mee is, maar ik miste toch wel de impact die bijvoorbeeld het vergelijkbare Resident Evil 4 op me had. Nu kick ik alleen op het fenomenale Hell-level en niet zozeer op het spel zelf.

VISUEEL SMULLEN

Komt nog eens bij dat men bij het porten te veel de gameplay van de PC heeft overgenomen. Monsters bewegen soms te snel voor de controller en vijanden vallen regelmatig van onderen of boven aan, en dat valt met de muis beter te behappen dan met de controller.

Kortom, Doom 3 is een lekkere trip geworden die beter aanvoelt op de console wat het arcade-gehalte betreft maar ook iets minder lekker speelbaar is dan de PC-versie, en dat vind ik wel een fout. Feit blijft dat iedereen dit spel een keer moet spelen. Want visueel ga je er zeker van smullen.


Ze is nog steeds pissig omdat ze werd afgewezen voor een rolletje in Playboy The Mansion.


Zoals ze in Assen zeggen: 'die heb de kop op de de kont zitten'.

"OOK VERGELEKEN MET RESIDENT EVIL 4 EN GRAN TURISMO 4 IS DIT HET MOOISTE DAT OOIT OP DE CONSOLE IS VERTOOND."


"Je laatste kans jongen. Door de knieën en maak 't me naar de zin."

MULTIPLAYER

De multiplayer (vier man) bevat dezelfde maps als de PC-versie, met wat kleine veranderingen om de balans beter te maken, tenminste dat beweerden de makers. Na een paar uur spelen vond ik die balans namelijk ver te zoeken.

Al gauw noemde ik deze mode 'zoek de rocketlauncher' want had je dat wapen in je klauwen, dan was je vrijwel onverslaanbaar, slechts de chainsaw kon nog enig tegenwicht bieden.

Erg jammer want het bewegen verloopt razendsnel en de levels zijn goed genoeg voor pittige gevechten, ook al zijn ze soms iets te groot voor matches met vier man. Ik denk dan ook dat de multiplayer met zijn standaard Deathmatch en Last Man Standing compo's het gaat afleggen tegen Halo 2 en Unreal Championship 2, die meer afwisseling en een betere balans bieden.

CO-OP

Exclusief voor de Xbox-bezitters heeft Id Software een Co-op mode aan Doom 3 toegevoegd. Wat kun je daar in doen?

In principe nog een keer de game spelen maar dan met zijn tweetjes. De Co-op mode volgt exact de verhaallijn van de singleplayer, echter de levels zijn korter en minder in aantal (ongeveer een derde) en de actie beperkt zich tot het afschieten van monsters. In totaal ben je met deze nieuwe mode ongeveer drie uur zoet.

Vraag: was het leuk? JA! Heel erg leuk. Zo leuk zelfs dat ik best pissig ben dat ie zo kort is.

Wat maakt de co-op dan zo speciaal?

Heel simpel. Het geeft een compleet nieuwe dimensie aan het spel. Doom 3 kan in de singleplayer nogal simpel aanvoelen: rennen, schieten, rennen, schieten. In co-op wordt daar een snufje tactiek aan toegevoegd. De levels en de plaatsing van de wapens (grote wapens heb je nooit allebei) lenen zich erg goed om elkaar te helpen: bijvoorbeeld als de een de boel bijschijnt, terwijl de ander iedereen afmaakt. Of bij het delen van de ammo of het uitschakelen van eindbazen.

Ga je dood, dan moet je terug naar het begin van het level. Je bent echter niet al je wapens kwijt. Die liggen op je te wachten in de vorm van een rugzak op de plek waar je stierf. Je maat blijft daar dan even wachten. Op zich een goede vondst, ware het niet dat als die plek aan het eind van het level ligt, je vaak eindeloos aan het speuren bent. En als je maat je komt halen, is die misschien ook de plek van de zak kwijt. Samen met wat te donkere gangen, was dit het enige minpunt wat ik kon vinden. Co-op is tof. Punt uit. Wel kut dat je twee TV's nodig hebt en twee Xboxen. Dat wordt dus sjouwen.

DE VERHAALLIJN

In Doom 3 ben je een marinier die naar een onderzoekscentrum op Mars wordt gestuurd. Al snel doen je collega's vreemd en verandert het centrum letterlijk in de hel. Een experiment is misgegaan en de poorten naar de hel zijn per ongeluk geopend. Jij mag ze weer sluiten...

ID SOFTWARE • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.IDSOFTWARE.COM







Leren, werken én direct verdienen.
Ontdek je toekomst op www.luchtmacht.nl.

Een baan bij de Luchtmacht is dichterbij dan je denkt. Ongeveer één op de 20 Luchtmachters vliegt en de andere 19 houden hem of haar in de lucht. Van werken met de meest geavanceerde techniek tot medische ondersteuning, van brandweer tot luchtverkeersleiding. Ga eens naar www.luchtmacht.nl en ontdek welke functies er allemaal bij jouw studiekeuze passen. En ben je tussen de 14 en 17 jaar oud? Dan kun je op de website ook lid worden van YNG Squad: dé nieuwe plek voor de vliegers, luchtverkeersleiders, techneuten, bewakers of loadmasters van morgen. Hier krijg je een kijkje achter de schermen en vind je downloads en games.

• DE LUCHTMACHT • ÉÉN TEAM • ÉÉN TAAK •

Koninklijke Luchtmacht



PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE — J.J.

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7

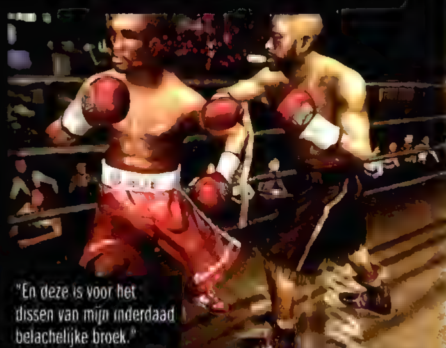
SCORE 79


'O brother, ik heb 't in m'n broek gedaan!'

FIGHT NIGHT

ROUND 2

Het fraai ogende tweede deel van de Fight Night-serie kent ten opzichte van deel 1 een iets andere aanpak.


"En deze is voor het dissen van mijn onderdaad belachelijke broek."

We kennen het inmiddels al uit EA's Street serie en omdat het daar scoort, vinden we het ook terug in deel 2 van Fight Night: het winnen van kledingstukken en tattoo's. Tof? Ach; een bokser kan natuurlijk geen zonnebril dragen en verder dan een nieuw broekje en een paar schoenen kom je niet. Dus veel doet het er niet toe.
Verder kies je steeds je gevecht (NBA Street V3 style) en kun je het gewonnen geld gebruiken voor betere trainers en betere cutmen (die gasten die je smoelwerk na elke ronde weer oplappen). Een leuk RPG-snufje dat iets meer jeu aan het spel geeft. Overigens doe je tijdens de match het werk van de cutman zelf. Steeds dien je de zwellingen weg te drukken en wondjes dicht te smeren. Net als de eerder genoemde elementen is dit even leuk maar na een tijdje heb je 't wel gezien. Het spel dwingt je echter te blijven drukken en smeren want hoe dichter het oog, des te minder je raak slaat.

TRAAG

Leuk dus al die nieuwigheidjes, maar het draait natuurlijk om het vechten zelf, en daar is helaas te weinig veranderd. Terwijl dat wel had gemoeten.

Het slaan in deel 1 verliep namelijk volgens Jeroen en mij te traag. Terwijl je bij boksen de tegenstander juist met korte en snelle yabs uit de tent moet lokken om daarna met een enorme beuk voor een score, of beter nog, de knockout te gaan.
De yabs komen er echter veel te traag uit met het pook-systeem. Het duurt veel te lang om een combinatie met de rechter analoge eruit te draaien. Terwijl de opponent dat wel kan.
Ook de 'knockout-punch' is echt te langzaam. Ik heb de grote held van deze game, Bernard Hopkins, een paar keer zien vechten en die zeisen van hem zie je in 't echt niet aankomen. Hier telegrafeer je de boel echt via het postbureau.
De trage reactiesnelheid van zowel het aanvallen als verdedigen, verpest wel wat van de fun. Dit maakt Fight Night Round 2 een game die goed oogt, hele vette actie biedt, klinkt als een klok maar ietwat faalt bij het boksen zelf. En het was toch een boksgame???

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

GRAPHICS 10 | PAINFACTOR 10 | IMPACT 10

KNOCKOUTS

Nu al voor mij dé spelervaring van het jaar: de knockouts van Fight Night Round 2. Misselijkmakend hard. Je hoort gewoon de botten kraken. Als je bij het aanschouwen van deze mokerslagen (pump up your speakers) geen pijn in je schedel krijgt, dan weet ik niet hoe de DNA van je pa en ma in elkaar steekt. Je zou de game bijna alleen voor deze shit kopen.

OUT NOW • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL

PLAYSTATION 2 — STEVEN

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

SCORE 81

SHADOW HEARTS

COVENANT

Het lijkt wel alsof uitgevers eindelijk hebben begrepen dat niet alleen de bekende RPG-franchises het wereldwijd goed doen, want er komt weer een typisch Japanse titel onze kant op.

Het tweede deel in de Shadow Hearts spelreeks is een schoolvoorbeeld van een typisch Japanse RPG. Dit betekent dat je in dit vervolg niets aantreft dat je als doorgewinterde avonturier nog niet eerder bent tegengekomen. Je gaat op avontuur met een gevarieerd en innemend (humoristisch) gezelschap dat de wereld probeert te redden tijdens een reis door een verzameling van sfeervolle locaties..


Hij kijkt wel boos maar de groene eierneuker doet geen vlieg kwaad.

ROZE POESJE

Het Japanse gevoel voor humor, dat als een rode draad door het verhaal heen loopt, betekent niet dat Shadow Hearts 2 een puur komische ervaring biedt. Het overheersende stijlkenmerk is de altijd interessante Japanse interpretatie van historische gebeurtenissen. Ditmaal nemen ze de eerste wereldoorlog grondig onder handen.
Het verhaal opent met Karin Koenig, die als onderdeel van het Duitse leger naar een klein dorpje wordt gestuurd om daar het roer over te nemen. Zij falen echter jammerlijk als Yuri Hyuga, de held uit het eerste deel, zijn drakenvorm gebruikt om de Duitsers met de staart tussen hun benen naar huis te sturen. Uiteraard keren zij terug met een middel om Yuri zijn kracht te ontnemen, wat de officiële start is van het avontuur van Yuri en Karin, die ondertussen heeft ingezien dat zij aan de verkeerde kant vocht.
Hoe komt de ogenschijnlijk misplaatste humor dan naar voren? Hiervoor verantwoordelijk zijn de soms belachelijke vijanden (zoals het enorme roze poesje dat je te grazen moet nemen... serieus), de vele seksuele toespelingen, ongemakkelijke stiltes, en overvloedige shots van de vrouwelijke vormen.

JUDGEMENT RING

De opzet van de gameplay is ook wei-


Ik geloof dat we Jeroen vandaag maar niet om koffie moeten vragen.

nig verrassend. Volgens de RPG-traditie reis je met een groepje helden, bestaand uit verschillende personages met ieder zijn of haar eigen specialiteiten.
De uitvoering daarentegen is wel opvallend, want ondanks de turn-based aard van de gevechten zijn deze zeer dynamisch. Elke actie, van mêlee en magische aanvallen tot het gebruiken van je speciale skills, gebeurt met behulp van de Judgement Ring. In deze cirkel draait een naald over speciale vlakken, die aanduiden wanneer jij op een knop moet drukken. De Judgement-ringen zijn uit te breiden met extra vlakken die speciale effecten aan jouw actie toevoegen. Door je naast een van je andere personages te positioneren kun je ook een Judgement Ring Combo uitvoeren.
Alles aan Shadow Hearts Covenant klopt, en vooral de oprecht grappige momenten en het verfrissende gevechtsysteem zorgen voor een geslaagde ervaring.

OUT NOW • NAUTILUS • MIDWAY • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.MIDWAY.COM

SCORE **84** | GRAPHICS 8 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 8

Als je de eerste vijf uur gebruikt om enkele mindere aspecten van deze game voor lief te nemen, blijft er nog vijfenveertig uur gameplay over om van te genieten.

Baten Kaitos

DOORZETTERS WACHT FRAAIE BELONING



De afgelopen maanden hebben we niet te klagen gehad op de Cube. Met onder andere Tales of Symphonia, Paper Mario 2, Donkey Kong Jungle Beat en Resident Evil 4 leken Nintendo's hoogtijdagen voor even teruggekeerd. Trekt Baiten Kaitos die lijn door?

Toen ik meteen na het spelen van Resident Evil 4 met Baten Kaitos begon, vond ik de graphics nogal tegenvallen. In tegenstelling tot de vrijheid van volledig bewegende 3D-omgevingen, was ik in Baten Kaitos ineens beperkt tot stilstaande decors met hier en daar wat bewegende onderdelen. Inderdaad, net als in de eerste delen van de Resident Evil-serie. Het voelde een beetje als een stap terug.
Ook de gevechten vond ik aanvankelijk niet zo bijzonder. Ik ben sowieso niet zo'n liefhebber van strategische kaartgevechten, en eerlijk gezegd duurde het ook wel een tijdje voordat ik de finesses ervan in Baten Kaitos onder de knie had.

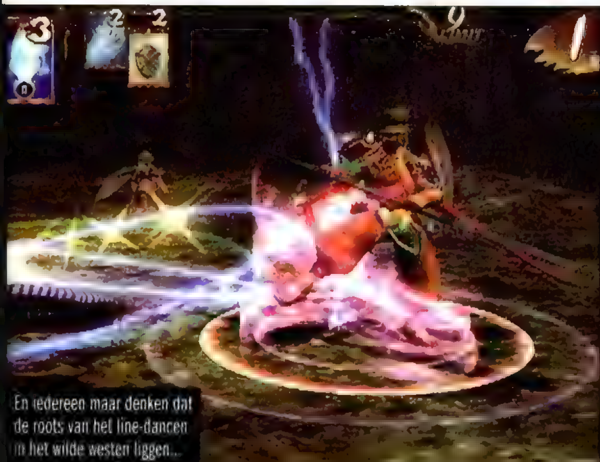
DOORGEZET

Omdat het verhaal me in het begin ook nogal clichématig overkwam, heb ik de eerste twee, drie wolkenwerelden in Baten Kaitos puur op karakter voltooid. Ik kan je eerlijk zeggen dat ik het avontuur ruim voortijds had afgeblazen als ik deze review niet had hoeven schrijven.
Gelukkig heb ik doorgezet want anders had ik nooit gemerkt hoe mijn irritatie over bepaalde zaken spelenderwijs minder werd, om steeds meer plaats te maken voor momenten van voorzichtige bewondering en werkelijk plezier in het spelen.

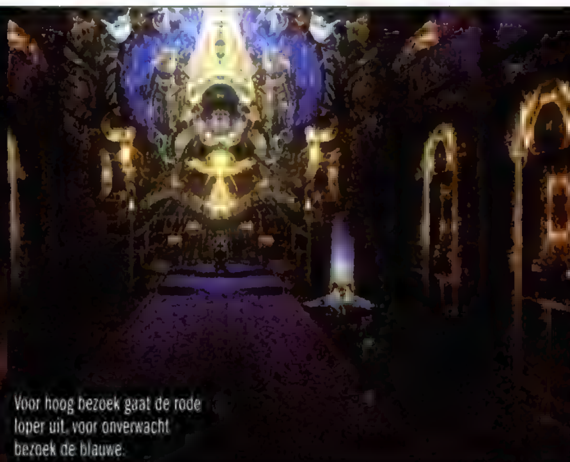
SPELBEWUSTE FRANJE

Mijn bewondering geldt in eerste instantie de vormgeving van omgevingen en personages. De stilstaande decors vallen gaandeweg steeds meer op hun plaats, waarbij de schilderachtige taferelen door de mooie diepe kleuren en sierlijke details als een warm en levendig thuis gaan voelen.
De personages zijn uitbundig en fantasievol vormgegeven. Hun excentrieke trekken en kil ingesproken stemmen weerhouden je er als speler weliswaar van deze strijdmakkers hartelijk aan je borst te drukken, maar mede doordat tijdens conversaties





En iedereen maar denken dat de roots van het line-dancen in het wilde westen liggen...



Voor hoog bezoek gaat de rode loper uit, voor onverwacht bezoek de blauwe.

hun sympathieke gezichtsuitdrukkingen uitvergroot als tekeningen onder in beeld verschijnen, ga je uiteindelijk toch wel wat voor ze voelen.
Alleen al door de groeiende band met de hoofdrolspelers wordt het interessanter het verhaal bij te houden maar ook het verhaal op zich weet door diepere lagen en een puike plottwist steeds beter de aandacht vast te houden. Hierbij helpt het dat er enige humoristische, spelbewuste franje aan het avontuur is toegevoegd, waaronder ik ook het feit reken dat jij als speler de rol van onzichtbare beschermengel krijgt toegedicht.

MAGNUS-ESSENTIE

Ik ga het hier niet helemaal uitleggen maar voor een goede indruk is het handig om bekend te zijn met de basisprincipes van de gevechten in Baten Kaitos.
Het komt er op neer dat je de Magnus-essentie van wapens en andere voorwerpen op speelkaarten kunt vangen. Met deze speelkaarten vorm je een deck, waaruit tijdens gevechten telkens een handjevol willekeurig wordt getrokken.
Je kiest uit deze selectie de kaart die je op je tegenstander of jezelf wilt gebruiken, eventueel gevolgd door één of meer volgende kaarten om een combo te vormen, al dan niet afgerond met een "finishing move".
Doordat je de keuzes vaak binnen een bepaalde tijd moet maken, ligt het tempo van de gevechten hoger dan in volledig beurtgebonden gevechtssystemen. Het voelt ook allemaal wat dynamischer dan gebruikelijk.
Nadeel is dat geluk een grote rol blijft spelen tijdens de gevechten - als de computer je vanuit je deck niet de juiste handvol kaarten aanreikt, kom je soms letterlijk zonder mogelijkheden te staan. Dat zijn dan ook meteen de meest irritante momenten in het spel, en zo blijven ze tot het einde voelen.

"WERK JE EVEN DOOR DE EERSTE WERELDEN HEEN, VERDIEP JE EEN BEETJE IN DE MOGELIJKHEDEN VAN JE KAARTENDECK, EN JE BEREIKT VANZELF HET PUNT WAAROP HET GENIETEN KAN BEGINNEN."

DRUIVEN GAAN ROTTEN

Naast handwapens, pantsers en elementaire magie kun je ook kaarten in de strijd werpen met minder gebruikelijke vermogens. Een kaart met een fotocamera laat je een kiekje maken van je tegenstander, welke je na het automatisch ontwikkelen ervan kunt verkopen in de algemene winkels.
Een kaart met groene, niet rijpe bananen moet je niet op jezelf gebruiken omdat deze functioneert als een wapen dat schade veroorzaakt. Laat je de kaart echter lang genoeg in je deck zitten dan verandert de kleur van de bananen naar geel, waarna je deze wel op jezelf kunt gebruiken om energiepunten aan te vullen. Op vergelijkbare manier verandert een energieherstellende bamboeloot na een tijdje in een schadeveroorzakende bamboespeer. Druiven gaan rotten, worden later wijn en uiteindelijk azijn. De door de tijd veranderende eigenschappen van bepaalde kaarten geven het kaartsysteem een leuke en nieuwe dimensie.

OUDERWETS GENIETEN

Gisteren heb ik het einde bereikt van Baten Kaitos. Omdat het me bijna vijftig uur heeft gekost om me een weg door de vele prachtige landschappen op de twee discjes te banen, wil ik deze game in ieder geval aan de forse kant noemen. Ondanks enkele mindere puntjes wil ik bij deze ook graag vaststellen dat dit een meer dan spelenswaardige game is geworden. Werk je even door de eerste werelden heen, verdiep je een beetje in de mogelijkheden van je kaartendeck, en je bereikt vanzelf het punt waarop het genieten kan beginnen.
Ouderwets genieten kan ik beter zeggen, omdat het mij terug deed denken aan de tijden dat het woord Nintendo als een pavlov-reactie water in de mond liet lopen bij iedere gamer en RPG-titels als Final Fantasy III, Dragon Quest V, Earthbound, Chrono Trigger en Super Mario RPG met eerbied werden uitgesproken.
Vooral vanwege de irritante geluksfactor is Baten Kaitos misschien geen meesterwerk als Lufia II, maar ik wil hem toch zeker plaatsen tussen fraaie subtoppers als Illusion of Time en Secret of Evermore.

TIPS

Alvast wat codes die je ook kunt krijgen van de zwevende gouden robots op Goldoba.
4649 en 1342 - Vuurt het kanon
1004 en 0429 - Bevecht Imperial Walkers
0819 en 3291 - Een Magnus erbij
4653 - Unlock de brug, je kunt nu naar de baas toe

Namco kon het niet laten enkele van haar eigen klassiekers in de game te verwerken.
Momotaro - Houd een Peach lang genoeg bij je en deze verandert in Momotaro
Wonder Momo - Houd Momotaro Magnus lang genoeg bij je
Pac-Man - Mix de volgende kaarten: cherry, strawberry, orange, apple en melon
Pac Land Pac-Man - Houd Pac-Man een tijdlang bij je
Pac Mania Pac-Man - Houd Pac Land Pac-Man lang genoeg bij je

In Reverence, Picture Book Town, kun je nog twee leuke gadgets vinden.
Ga naar het huis tegenover dat van de waarzegger en onderzoek de lades. Je vindt een Tri Crescendo Pen en een Monolith Pen. Nutteloos, zo lijkt het; tot je ze combineert met een blank stuk papier...



"He matty, laten we dat smatje effe pitten."



"Wat een gluiperig beest! Heeft de hele week niet gedaan of het een paraplu was."



Vanwege z'n extreem lange nek, moest dit beest altijd twee dagen voor ie honger kreeg, gaan eten. De tweeklauwige gestreepte langnek is dan ook al lang uitgestorven.



"Reken jij even af met dat beest dan ga ik effe uitzoeken hoe ik aan dat blauwe haar kom."



Gelukkig had hij z'n tweeklauwige gestreepte langnek-mepper bij zich.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

SCORE 93

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	9	9

Chaos Theory is een waanzinnige game en bovendien de beste uit de Splinter Cell reeks. Dat is geen theorie maar een spijkerhard feit.





TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

SUPERSPION SAM IN TOPVORM

Na drie delen in drie jaar zou je denken dat de rek er wel een beetje uit was. Niets is minder waar want dit derde deel overtreft z'n voorgangers op alle fronten.

Ik ben zwaar onder de indruk van de trukendoos die Ubisoft heeft opengetrokken voor dit derde hoofdstuk uit de zeer succesvolle Splinter Cell reeks. De stap van deel 1 naar 2 was al flink maar de sprong die wordt gemaakt van deel 2 naar 3 is werkelijk weergaloos.

Ik ga er gevoeglijk vanuit dat de meeste gamers wel weten met wat voor game we van doen hebben. Even kort samengevat voor de nieuwkomers: je bent een superspion, in het bezit van dodelijke gadgets en dito vechttechnieken, voert uiterst geheime missies uit die letterlijk het daglicht niet kunnen verdragen (waardoor je dus in de regel 's nachts opereert), geruisloos uitschakelen is je credo en je bent zo lenig als een acrobaat. Met deze ingrediënten wist Ubisoft ons al twee keer te plezieren maar voor deel 3 zijn werkelijk alle stoppen uit de kast getrokken.

PRIKKELEND

Steeds opnieuw word je geconfronteerd met nieuwe ideeën en nieuwe gameplay elementen waar de fun vanaf druipt. Je merkt aan alles dat de makers met al hun ideeën los zijn gegaan.

De tweede missie bijvoorbeeld speelt zich af op een enorm vrachtschip op zee. Wat is nu een betere manier om guards te dumpen dan ze in het water te gooien? Precies! En dus kun je bewakers van achteren besluipen, ze vastgrijpen, richting de reling manoeuvreren en ze met een ferme duw over de reling in de golven dumpen. Heerlijk.

En zo stapelen de leuke, prikkelende nieuwigheden zich op. Lampen met indicators die aanflitsen als je langs loopt (waardoor je dus nog voorzichtiger te werk moet gaan), een extra toegevoegde functie aan je pistool waarmee je lampen en elektrische apparaten tijdelijk kunt storen, complete lasergrids waardoor je je als een slang moet bewegen, apparatuur (radio's, lampen, watersproeiers) die je aan en uit kunt zetten om guards af te leiden en dit alles in omgevingen die veel minder statisch zijn. Bovendien kun je vijanden verblinden, uitroken, elektrocuteren, neerschieten, opblazen, snipen, wurgen, knock out slaan, de keel doorsnijden, een mes in hun maagstreek planten, verdoven, bovenop ze jumpen ... of zo stil langs ze sluipen dat ze nooit doorkrijgen dat je er überhaupt was.

HARDER & VEELZIJDIGER

Chaos Theory biedt de speler een schat aan mogelijkheden. Zo kun je per missie kiezen of je de stealth of de action manier kiest om een level in te



Niet alleen 's avonds in café-bar Bruine Ster steekt Sam 'm er graag vanachteren tot het heft in.



"Heb ik eens een date. Ik zeg nog 'jij komt toch ook in je leren broek?' Laat ie 't afweten. Heb onderhand een splinternel."

GENRE: STEALTH • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: 24 MAART 2005

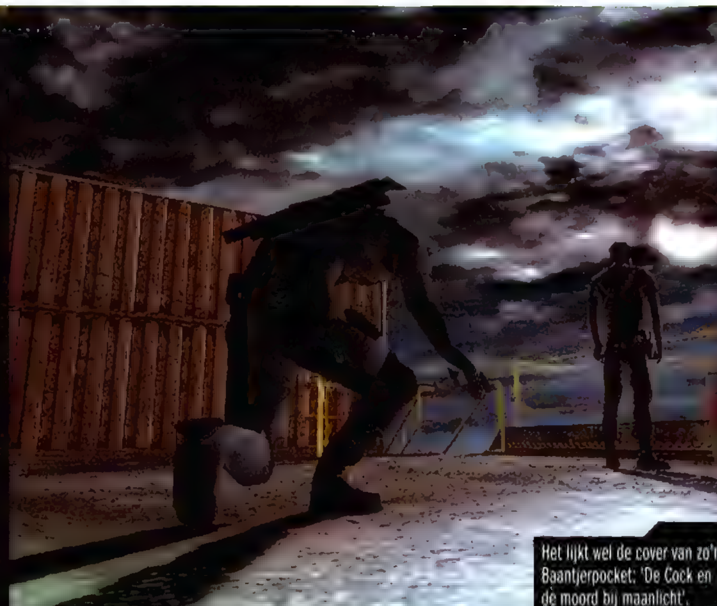




Sam dringt voor bij de afhaalchinees om Studio Sport nog te halen.



Geef toe; jullie zagen Sam ook niet meteen.



Het lijkt wel de cover van zo'n Baantjerpocket: 'De Cock en de moord bij maanlicht'.

" IK VERZEKER JE, ALS JE MAAR EEN LOUSY 48% HEBT GEHAALD, WIL JE ECHT WEL OPNIEUW SPELEN."



gaan. Met die laatste heb je iets explosievere gadgets ter beschikking en meer munitie.
Daarnaast zijn er meerdere routes die je kunt kiezen. Hier moet je je overigens niet te veel van voorstellen, maar het loont om een level opnieuw te spelen en andere dingen te proberen.
Daarnaast werkt de rating aan het eind van een level uiterst uitdagend. Je ziet hoe succesvol je bent geweest, hoeveel guards je hebt gekilled, hoeveel alarmen er zijn afgegaan enzovoorts. En ik verzeker je, als je maar een lousy 48% hebt gehaald, wil je echt wel opnieuw spelen. Zelfs toen ik echt van mezelf dacht dat ik de king of stealth was, scoorde ik 'slechts' 75% . Het spel is dan ook behoorlijk pittig, al heb ik niet op Easy gespeeld.

ONLINE & CO-OP

Ik zou nog veel meer kunnen vertellen over de singleplayer maar zoveel ruimte heb ik niet. Vandaar dat ik nu een sprongetje maak naar de online mode en de fantastische co-op mode.
Naast de singleplayer krijg je dus nog twee totaal verschillende spelonderdelen, waardoor de Splinter Cell boterham wel heel rijk belegd is deze keer.
De online mode is de Versus mode uit deel 2, aangevuld met nieuwe gadgets, nieuwe moves, nieuwe speltypen en nieuwe maps. Hierin kruipen twee spelers in de rol van Spy (spelend vanuit third-person) en twee spelers zijn Huurling (spelend vanuit first-person).
In de Co-op mode speel je met z'n tweeën en dien je samen te werken om, net als in de singleplayer, allerlei opdrachten te vervullen. Dit is echt fantastisch uitgewerkt maar helaas slechts voorbehouden aan Xbox en PC gamers; de PS2 en de GameCube kennen de Co-op mode ook maar kunnen daarmee niet online.
De Co-op mode biedt unieke moves die je alleen met z'n tweeën kunt uitvoeren. Zo kun je een menselijke ladder vormen zodat de een via de andere omhoog kan klauteren. Nog leuker zijn de duokills. De ene spy lokt een guard, bijvoorbeeld door expres geluid te maken, de bewaker gaat op onderzoek uit waarna de andere spy geruisloos een mes in zijn rug plant.
Helemaal het summum is het om samen twee guards in een kamer simultaan uit te schakelen. Via de headset tel je af: 3, 2, 1... en op 1 draai je alletwee je gun om het hoekje en knal je de baddies af.
Soms moet je ook samenwerken, bijvoorbeeld door simultaan een code bij een deur in te voeren of tegelijkertijd een computer te hacken. Maar vooral de mogelijkheden om als twee schaduwwezens met de vijand te stoeien zijn met Co-op gewoonweg hemels!

SUPER SAM

Tel al het bovenstaande bij elkaar op en je hebt drie games ineen die alledrie van uitzonderlijke klasse zijn. Vooral Co-op is meesterlijk en voor sommigen wellicht dé reden om Xbox Live aan te schaffen. Maar ook als je een singleplayer speler pur sang bent, biedt de campagne met Sam veel replay door de veelvoud aan killmoves en de twee manieren van spelen.



Meneer Sam, ontferm u over mij. Die enge man vroeg of hij in m'n splintercelletje mocht komen, en dat doet pijn, toch?"

TOP 5 KILLS

Sam kan zijn tegenstanders op zóveel manieren uitschakelen, het is gewoonweg te vet voor woorden. Hier mijn vijf favoriete Kill The Guard- momenten.
1. Sluip gehurkt tot achter een bewaker/soldaat en trek aan je rechtertrigger (Xbox). Sam trapt de guard tegen zijn kuiten, waarna deze achterover valt, met zijn rug in het scherpe mes van Sam.
2. Hang ondersteboven aan een pijp of reling en wacht tot een guard onder je door loopt. In een snelle beweging grijp je met twee handen het hoofd van de onwetende baddie en draai je vakkundig zijn nek om; begeleid door een heerlijk "krakje".
3. Besluip een bewaker van achteren en op het moment dat je vlak achter hem staat, grijp je 'm vast om 'm te wurgen. Door je trigger stevig ingedrukt te houden, vangt Sam het levenloze lichaam op voor het de grond raakt, waardoor je minder geluid maakt. Meesterlijk!
4. De eerste missie eindigt bovenin bij de vuurtoren. Je kunt de laatste bewaker neerknallen maar leuker is om langs de vuurtorenlamp en de guard te sneaken, aan de buitenkant van de reling te gaan hangen en te wachten tot de patrouillerende guard het donker in tuurt. Wanneer je "Grab Guard" in beeld ziet, druk je op de actieknop en trekt Sam de bewaker in een ruk over de reling de afgrond in. Alwaar deze met een fraaie doodskreet zijn einde tegemoet lazert.
5. Plaats een sticky shocker op je geweer. Ga in zoommode. Wacht op een afstand totdat een bewaker door een plas water loopt en schiet de sticky shocker in de plas. Het resultaat is een geëlektrocuteerde guard.

GRAPHICS 8 | REPLAY 10 | GAMEPLAY 9 | 90 SCORE

Jill: Ik geef toe, deze game is te moeilijk voor mij en mogelijk ook voor 99% van Nederland... maar de echte race-freaks hebben vanaf nu geen leven meer.

GTR - FIA GT RACING

POWER UNLIMITED GOLD

Er zijn maar weinig mensen die een raceauto veilig over een circuit kunnen jagen. Speciaal voor deze ultrakleine groep heeft SimBin een game gemaakt. Lekker slim zou je denken.

Het is nooit het streven van de mods van SimBin geweest om een kaskraker te maken. Ze gingen puur voor hun droom: de meest realistische racesimulatie ter wereld maken. Ze mikken ook niet op de doelgroep 'gamer'. Tenminste, daar ga ik niet van uit.

Jan met de Controller gaat helemaal gestoord worden van dit spel. Veel te moeilijk en veel te diep. Neem mijzelf nu. Ik heb toch aardig wat racegames gespeeld en de Grand Prix-serie kan ik goed aan, maar in de simulatiestand van GTR slaagde ik er nauwelijks in de wagen op de baan te houden. Vind je het gek.

SimBin wil het racen zo brengen als de echte coureur het voelt. En er zijn maar weinig mensen die het talent van een goede coureur bezitten. En lul nu niet dat je ook de gemakkelijke Arcademode kunt spelen. Je koopt ook geen Ferrari om ermee in de file te rijden.



De auto voorop noem je een pacecar. Niet te verwarren met een 'pees kar' waarin hoertjes op carpoolplaatsen hun brood verdienen.

"DICHTER DAN DIT KOM JE NIET BIJ THE REAL THING."

WAT IS SIMBIN?

SimBin is ontstaan uit een groep mods die sleutelden aan de F1-reeks van EA. Toen dit mooie producten opleverde, wilde de groep (40 man, verspreid over 14 landen) meer en verenigde men zich in SimBin Development Team AB. Geen vast kantoor, maar werkend vanuit verschillende locaties, maakte men GTR met behulp van de F1 Championship-engine van EA. Baas van SimBin is de Zweed Henrik Roos, die maal Zweeds GT-kampioen en momenteel deelnemer aan het FIA GT wereldkampioenschap.


Die heeft geprobeerd z'n Porsche op een Jaguar te laten lijken.

FOCK DIE REVIEW

Daarom ook geen gewone review. Het heeft in mijn optiek nul komma nul zin om uit te leggen hoe de game rijdt, hoe en wat je kunt tunen en of de banen wel echt aanvoelen.

Het oordeel (van mij, een vriend die zelf racet en racecommunity's op het net) is simpel: GTR ziet er goed uit en is griezelig realistisch. Dichter dan dit kom je niet bij The Real Thing. Als je van de baan vliegt komt dat niet door een fout in de besturing, gestotter in de graphics of matige A.I. nee, dan ben je gewoon te nep bent om een raceauto te bemannen!

DIEP, DIEPER, DIEPST

Toch wil ik graag aangeven hoe diep deze game is en hoe verregaand de mogelijkheden van deze simulatie zijn. Als je helemaal in GTR duikt, kun je er echt een jaar mee vooruit.

- Alle tracks zijn met behulp van GPS, CAD en MOTEC (dé telemetrie in de racewereld) volstrekt natuurgetrouw weergegeven.
- Het wegoppervlak verandert tijdens het racen.
- Meest uitgebreide schademodel ooit.
- Met een infraroodsensor op je pet en een apparaat dat jouw bewegingen opvangt, kan het camerapunt in de game op jouw hoofdbewegingen reageren.
- De stoel in de wagens is verstelbaar, wat andere camerapunten oplevert.
- Het interieur van elke auto is authentiek.



Nog nooit gezien: een auto met een knop om drankjes te bestellen.

RACEN TEGEN SCHUMI

Leuk hoor, je maten verslaan,maar je bent pas echt dé man als je een crack als Tommy Kristensen (winnaar Le Mans) of Jan Lammers (Hollands Glorie op Le Mans) weet te verslaan. En dan niet terwijl je achter de tv zit maar in een echte wagen.

Utopie? Nope. Dankzij de MOTEC-software is het in principe mogelijk om de telemetrie van elke race in de game te laden. En dus kun jij kijken of jij in dezelfde wagen net zo hard gaat. Het circuit is immers hetzelfde en de rijstijl van de wagen ook. Ga nu nog een stap verder. Wat als je online realtime kunt meeracen met een FIA GT-wedstrijd? Dan zou je het ook in het echt moeten kunnen...

SIMBIN • ATARI • TEL. 040-2383588 • WWW.GTR-GAME.COM
GENRE: RACING • AANTAL SPELERS: 1 - 56 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 50

GRAPHICS 6 REPLAY 5 GAMEPLAY 5

"Saai", dat was het woord dat ik in m'n aantekeningen het vaakst tegenkwam. En daar heb ik weinig aan toe te voegen

SUIKODEN IV

Het is heerlijk om jezelf te verliezen in een uitgebreid en fantastisch speelbaar rollenspel, zo eentje waarin de belevenissen van de hoofdpersonages je aan het hart gaan. Zoiets hoef je in Suikoden IV echter niet te verwachten.

De tijd dat ik bezig was met het spelen van Suikoden IV reken ik tot de saaiste en meest frustrerende uurtjes uit mijn leven, het schrijven van strafregeltjes in de klas niet meegerekend.

Suikoden IV is een rollenspel van de oude stempel. Een avontuur waarin de hoofdpersonages aanhoudend worden bestookt met gevechten die ze nooit aan zien komen. Van die plotselinge gevechten waarin twee teams recht tegenover elkaar staan en jij als speler op de bank via een menuutje de aanvallen kiest.

Ik betrapte me erop dat ik onder het spelen gewoon wat met mijn PSP aan het klooien was. Beetje muziek luisteren, even die nieuwe trailer van Final Fantasy Advent Children bekijken en ondertussen bleef mijn duim maar op de X-knop rammen.

Op het scherm zag ik het menuutje verspringen van Fight naar Attack en van Attack naar Speckled Ray A. Dat gebeurde vier maal achter elkaar, waarna de hoofdpersonages de aanval openden op de gespikkelde rog A. Ondertussen vielen de roggen B en C ook nog eens mijn helden aan. En weer kwam ik in dat menuutje terecht.

Ongelooflijk dat er vandaag de dag nog steeds zo wordt vastgehouden aan dergelijke achterhaalde spelprincipes. Zelfs het meest traditionele rollenspel, Final Fantasy, is afgestapt van die zoutloze menugevechten. Waarom kijken de makers van de Suikoden-reeks niet verder dan hun neus lang is?

"Ken je dit niet? Dit is vuur. Voel maar even."

"ONGELOOFLIJK DAT ER NOG ZO WORDT VASTGEHOUDEN AAN DERGELIJKE ACHTERHAALDE SPELPRINCIPES"


Vissen met poten. Tja, je hebt altijd baars boven baars.

MENUGEVECHTEN

Het is erg jammer dat het gevechtssysteem van Suikoden IV is vervallen in de makkelijkste oplossing: herhalingen.

Het enige waar je na een tijdje nog mee bezig bent, is je personages zo sterk mogelijk maken door zoveel mogelijk gevechten te winnen. En dat terwijl het spel zo leuk begon. Je vertrekt in dit avontuur als een soort zeevaarder die op een zeeslag-achtige manier gevechten aangaat met vijandelijke schepen. Je bestrijdt enterende piraten op een zeer aparte manier, slechts sporadisch afgewisseld met de traditionele menugevechten. Maar al snel vervalt het geheel in eentonige battles op het dek van schepen, in duistere kerkers of in spookachtige bossen. "SAAI", in hoofdletters, stond er al snel op mijn aantekeningenblok te lezen. Na het nalezen viel me op dat het er zelfs een paar keer achter elkaar stond.

OUBOLLIG

De rollenspelpurist zal vast wel smullen van Suikoden IV. Ben je gewoon een liefhebber van het genre, dan bestaan er genoeg alternatieven die stuk voor stuk aanzienlijk vooruitstrevender en minder saai zijn.

Dit rollenspel is niet alleen wat looks betreft achterhaald, ook de spelelementen vertonen oubollige trekjes. Jammer, want ik keek eigenlijk wel uit naar een leuk rollenspel met zeilboten.


JEROEN

OUT NOW • KONAMI • TEL: 055-5766353 • WWW.KONAMI-EUROPE.COM

PLAYSTATION 2 / GAMECU

JEROEN

Joe is duidelijk op herhaling. Er zijn

VIEW

Het origineel was een verrassende videogame die iets deed wat nog nooit was gedaan. De combinatie van beeld en mogelijkheden neigde naar perfectie. Dit overtreffen zou een lastige opgave worden.

"Cut, cut, cut," brult een stem door de luidsprekers, terwijl diezelfde gekleurde woorden over elkaar heen in beeld verschijnen. Joe heeft zojuist een pak rammel gekregen. Ik was te gehaast, dacht niet na over het gebruik van mijn speciale krachten.

Ik kan immers de spelwereld vertragen, versnellen, op de actie inzoomen of zelfs een speciale beweging opnemen. Met mijn bijzondere videorecorderkrachten kan ik in de huid van Joe op een mooie manier tegenstanders een pak slaag verkopen. Viewtiful Joe mag dan wel lijken op een simpel knokspelletje dat zich van links naar rechts voortbeweegt, maar kijk je verder dan zie je een prachtig schouwspel; Viewtiful.

VIDEORECORDER-KRACHTEN

Er is echter te weinig veranderd om dit tweede avontuur van Joe als speciaal te bestempelen. De videorecorderkrachten spelen nog steeds een belangrijke rol. Ze zorgen ervoor dat je tegenstanders op een effectieve manier de kop in kunt drukken. Soms gebruik je ze ook om kleine puzzels op te lossen.

Juist het spelen met die krachten en het herkennen van de situaties waarin je ze dient te gebruiken zorgen voor een voldoening schenkend gevoel.



Da's dus meer Viewtiful Slow.

Geen bladeren op de rails of een wisselstoring maar de machinist zat met z'n sjaal tussen de wielen.

CLOVERSTUDIO • CAPCOM • CONTACT DATA • TEL: 076-548484

E

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 9 80 SCORE

at dingen toegevoegd, maar van creatieve uitspattingen zoals in het eerste deel is weinig te merken.

TIFUL JOE 2



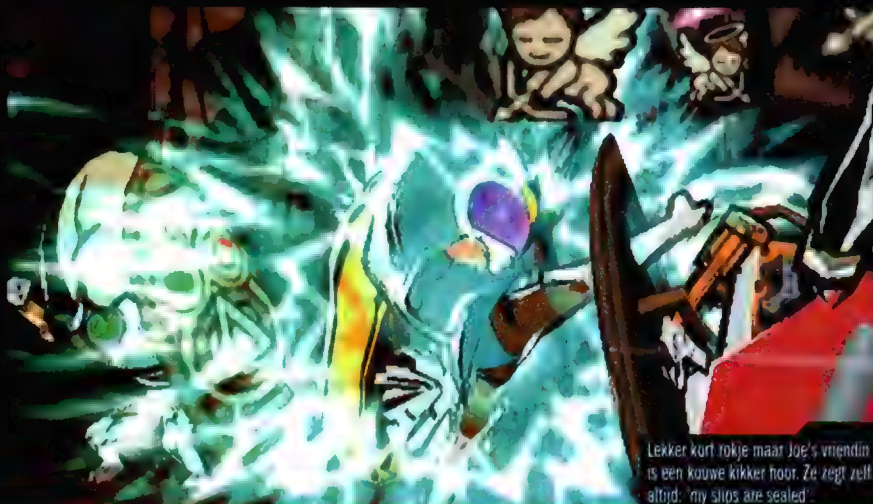
SYLVIA

Er zijn enkele kleine veranderingen doorgevoerd. Zo is er een extra speelbaar personage toegevoegd die met een druk op de knop in beeld verschijnt. Sylvia, het vriendinnetje van Joe, die over een vaardigheid beschikt die aan haar vriendje is voorbijgegaan. De kracht van het opnemen. Met deze eigenschap kan ze een beweging drie maal afspelen. Dit werkt in haar voordeel maar kan ook heel nadelig zijn. Maak je op een goede manier gebruik van de kracht dan treft jouw aanval drie maal doel. Hanteer je de vaardigheid echter verkeerd dan kan Sylvia drie keer zoveel schade oplopen.
Het is leuk dat Joe's vriendin is toegevoegd aan de cast. Ze heeft echter een verwaarloosbare inbreng. Het aantal malen dat je haar inzet is namelijk op één hand te tellen. Het grootste gedeelte van het spel zul je met Joe onder de knoppen doorbrengen. Waarbij je alleen van personage zult wisselen als je tegen een puzzel oploopt die door de rode held niet opgelost kan worden. Sylvia zit dan ook veel vaker in haar trailer dan dat ze op de set zal verschijnen.

HERHALING

Viewtiful Joe 2 voelt iets teveel als een herhaling. Liefhebbers die het eerste deel hebben doorgespeeld zullen weinig verrassingen tegenkomen. Daar waar het eerste deel een creatieve uitspatting van de mensen bij Clover Studio was, daar is het vervolg een ordinaire invuloefening geworden. Tijdens het spelen werd ik me daar ook steeds meer bewust van. Hier en daar is nog wel wat van die creativiteit te bespeuren die het eerste deel zo speciaal maakte. Dit soort momenten zijn alleen te schaars, en dat is bijzonder jammer. Nieuwkomers daarentegen zullen zeker kunnen genieten van een verfrissend avontuur, hoewel ze daarvoor net zo goed het eerste deel voor een prikkie kunnen oppikken.

"HET IS LEUK DAT JOE'S VRIENDIN IS TOEGEVOEGD AAN DE CAST. ZE HEEFT ECHTER EEN VERWAARLOOSBARE INBRENG."



Lekker kort rokje maar Joe's vriendin is een kouwe kikker hoor. Ze zegt zelf altijd: "my slips are sealed".

TIPS

Helaas alleen nog wat unlockables bekend.

Rainbow V save game icoontje
- completeer alle 37 kamers

Red V save game icoontje
- speel het spel uit op kid of adult-niveau

Reel Select
- speel het spel eenmaal uit V-rated mode
- speel het spel eenmaal uit in Adult mode

Ultra V rated Mode
- Seel het spel uit op V-rated mode

WWW.CAPCOM-EUROPE.COM GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

THE BARD'S TALE

STEVEN



The Bard's Tale opent met vrolijke ouderwetse riedeltjes en houdt niet meer op je lastig te vallen met deze simpele muziek. Ook heeft InXile Entertainment de welbekende vertelstem ingehuurd om door het hele spel heen de nodige info te verschaffen.
Gelukkig wordt dit middeleeuwse stijltje wel op een aparte manier gepresenteerd. De ontwikkelaar is er namelijk verrassend goed in geslaagd om met flauwe grappen de juiste snaar te raken.
Natuurlijk gaat onder al deze flauwekul ook nog daadwerkelijk een RPG schuil. Je bepaalt enkele speciale vaardigheden en verdeelt een aantal punten over de statistieken.
Jammer genoeg gaat The Bard's Tale nooit echt de diepte in en zorgt een ongemakkelijke camera ervoor dat je meestal een klein radartje gebruikt om je te oriënteren. Het zullen dan ook vooral de fans van Monty Python en Dungeons & Dragons zijn die zullen genieten van dit allesbehalve legendarische avontuur.

PS 2 / XBOX / PC 66 SCORE

SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX

JAN



Spellforce was een van de eerste games die RPG en RTS op een succesvolle wijze met elkaar combineerde. Anderhalf jaar geleden was dat nog nieuw en prikkelend.
Zo kon je met een zelfgemaakte hoofdpersoon (Avatar) de wereld rondreizen op zoek naar magie en queesten en kon je ondertussen ook een leger en een basis opbouwen RTS style.
Aardig is dat je nu wel verder kunt spelen met je oorspronkelijke Avatar; iets dat de winteruitbreiding ontbeerde. Voor de rest is het een degelijke herhalingsoefening die de fans waar voor hun geld biedt.
Meer dan veertig uur gameplay, ugraden tot level vijftig, nieuwe spreuken, nieuwe monsters, nieuwe multiplayer maps, blablabla.

PC 70 SCORE

WORLD OF WARC

Het is me dan toch nog gelukt om m'n ongezonde verslaving in iets positiefs om te zetten! Ik heb een aantal pagina's losgekregen om jullie te voorzien van een shitload aan World of Warcraft gerelateerde informatie.
Iedereen die ook maar een beetje in role playing games is geïnteresseerd, ongeacht of je een console of PC achtergrond hebt, zal ongetwijfeld net als ik (ooit een die-hard consolegamer) helemaal verliefd worden op dit spel.
Geloof me, voordat je het weet heb je net als ik een dikke 350 uur op de teller staan en staat je sociale leven op een laag pitje.
Het leek me dan ook een goed moment voor een WoW special, met daarin alle informatie die je als beginnende avonturier nodig hebt.

STEVEN



JE PERSONAGE KIEZEN

In Wow speel je met één personage tegelijk die, als je in groepsverband speelt, een specifieke functie vervult. Deze functie wordt bepaald door de class die je hebt gekozen. Omdat je veel tijd met je personage doorbrengt, is het van groot belang dat jouw keuze goed aansluit op je speelstijl. De standaard info over alle verschillende classes vind je in het spel zelf tijdens het creëren van een character.

CLASSES

Om te beginnen kan ik je aanraden als je de game voor het eerst speelt, een paar classes uit te kiezen die je interessant lijken en deze tot level 10 op te bouwen. Dit kost, los van de eerste keer, niet zo heel veel tijd en is eigenlijk de enige manier om er achter te komen of een bepaald type personage geschikt is voor jou. Je kunt zelfs met je sterkere personage wat handige items kopen en deze naar een nieuwe character opsturen per post, zodat je nieuwe character extra snel vooruitgaat.
Laat je daarbij vooral niet afschrikken door de ogenschijnlijk ingewikkelde speelstijl van bepaalde classes. De leercurve is perfect en alle skills en aanvallen worden geleidelijk geïntroduceerd.
Er zijn fanatiekelingen die meerdere high level personages opbouwen maar één class opbouwen tot level 60 en onder de knie krijgen, kost al meer dan genoeg tijd. Denk dus goed na over je keuze.

RAS

Zoals iedereen die de review heeft gelezen weet, bepaal je ook het ras van je personage. Echter, niet ieder ras heeft toegang tot iedere



RAFT REVISITED

QUESTS

In Azeroth verdien je net als in andere RPG's ervaring door vijanden te verslaan maar nog veel belangrijker is het uitvoeren van quests dat je in één keer een flinke smak ervarings punten oplevert.
Je kunt twintig verschillende quests tegelijkertijd in je log hebben staan en het is dan ook verstandig om alle quests die je tegenkomt in het gebied waar je actief bent aan te nemen. Veelal overlappen quests elkaar wat betreft de locatie die je moet bezoeken, wat je de nodige reistijd bespaart. Ga dus niet netjes één quest per keer doen, dat schiet niet op.
Sommige quest kun je in je eentje voltooien maar meestal is het vormen van een groep aan te raden. De experience points die je krijgt voor het verslaan van een vijand worden weliswaar door het aantal leden van je tijdelijke team gedeeld (maximaal vijf) maar het hogere tempo waarmee je vijanden verslaat, maakt dit meer dan goed.
Er zijn zelfs quests die in je eentje simpelweg onmogelijk zijn, de zogeheten Elite quests. Deze vinden vaak plaats in een instance, een speciale dungeon waar de vijanden extra sterk zijn. Hier ben je vaak meerdere uurtjes mee bezig maar deze quests leveren je flink wat ervaring op en de nodige speciale items. Rondhangen in een instance is dan ook een van mijn favoriete bezigheden in Azeroth.

class. Tijdens het creëren van jouw personage draait het in eerste instantie om het ras, maar ik kan je evengoed aanraden om je keuze te baseren op je voorkeur voor een bepaalde class, dat heeft een veel grotere invloed op hoe het personage speelt.
Ieder ras heeft sterke en minder sterke eigenschappen die de vaardigheden van een class in de weg kunnen staan of juist aanvullen. Als je dus voor een Warrior gaat, is het belangrijk om een ras met veel kracht te kiezen, zoals een Dwarf of een Orc. Kies je voor een Mage dan kun je beter voor een Gnome kiezen die standaard veel intelligentie punten heeft.
Alsof dit hele verhaal met verschillende classes en rassen nog niet ingewikkeld genoeg is, heb je ook nog eens de keuze om jouw personage naar eigen inzicht op te bouwen met talent points. Met level 60 als maximum heb je uiteindelijk in totaal 51 punten te besteden, en kun je bij lange na niet alle skills in de drie aanwezige talent trees bereiken.
Het is dus van groot belang om deze punten te verdelen aan de hand van jouw speelstijl, en skills uit te kiezen die deze aanvullen. Bestudeer de talent trees dus zorgvuldig voordat je ergens lukraak punten aan besteedt.

BEROEPEN

Tolt je hoofd al? Er zijn namelijk nog meer keuzes te maken, want in World of Warcraft kun je een verscheidenheid aan beroepen uitoefenen: Alchemy, Engineering, Blacksmithing, Cooking, Fishing, First Aid, Mining, Herbalism... om er maar een paar te noemen.
Sommige van deze zogeheten trade skills vallen in verschillende categorieën, wat meespeelt in de mogelijke combinaties die je kunt maken. Zonder in details te treden, wil ik het belang van deze beroepen benadrukken.
Investeer dus vanaf het begin tijd in jouw gekozen trade skills, anders krijg je daar later gegarandeerd spijt van (ik spreek uit ervaring). Deze leveren namelijk speciale items, armor en statistiek verhogende spreuken op... en natuurlijk een leuk zakcentje.

GUILD

Helemaal voordelig is het om je bij een guild aan te sluiten. Dit is in feite een grote groep spelers die een blijvend verbond met elkaar zijn aangegaan. Een guild leider kan je uitnodigen om je bij hen aan te sluiten, wat snel genoeg gebeurt als je de nodige tijd online doorbrengt en mensen leert kennen (het is een sociaal gebeuren hoor zo'n MMORPG).
Je kunt dan altijd iemand uit je guild om hulp vragen als je ergens vastzit of niet weet wat je moet doen. Guildies (zo noemen leden van een guild elkaar) zorgen namelijk goed voor hun wapenbroeders. Iedereen voorziet elkaar van items en wapens die men vindt of heeft gemaakt en zelf niet kan gebruiken of nodig heeft. ▸▸

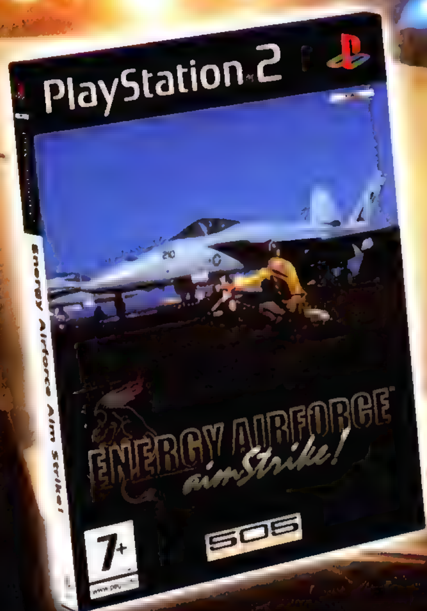
ACES OF WAR





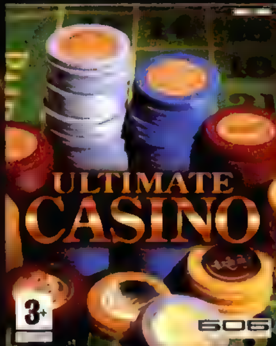


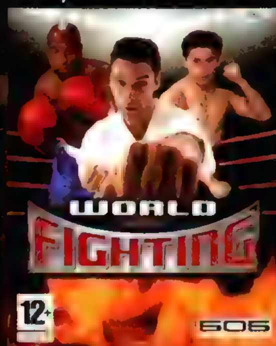
ENERGY AIRFORCE
aimStrike!













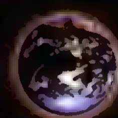




505 GameStreet

PlayStation®2

Distributed by:



Global Distributie

WORLD OF WARCRAFT REVISITED

EXTREME SHIT

Een populaire MMORPG heeft vaak bizarre links met de 'echte wereld'. Niet zo lang geleden is er een eiland verkocht uit een online game voor een recordbedrag van 22.500 dollar. In die game is je virtuele portemonnee gekoppeld aan je creditcard en heeft het geld dat je in de spelwereld uitgeeft of verdient, daadwerkelijk invloed op je bankrekening.

Ook World of Warcraft brengt enkele van dit soort vage bijkomstigheden met zich mee. Je kunt tegenwoordig via enkele onofficiële online kanalen goud kopen voor gebruik in WoW dat jouw personage dan in Azeroth per post ontvangt. De koers van één goudstuk ligt momenteel zo rond de 40 dollarcent.

Maar ook wapens, items en complete personages gaan op het internet over de toonbank. Voor zo'n 400 tot 700 dollar koop je een kant en klaar level 60 personage. Je kunt tegenwoordig zelfs bedrijven inhuren die experience points voor je verzamelen terwijl jij slaapt of aan het werk bent.

Zo gaat de lol er naar mijn mening wel een beetje vanaf. Ook in Azeroth geldt, dat iets pas echt waarde heeft als je er zelf moeite voor hebt moeten doen.

PVP

Toen Jan zijn review schreef was een van de belangrijkste gameplay-elementen nog niet geïmplementeerd, dus dit lijkt mij een mooi moment om even iets over de Player versus Player gevechten te vertellen.

De verschillende rassen zijn vier om vier ingedeeld in twee facties: The Horde en The Alliance. De vele provincies behoren toe aan één van deze facties of zijn onbetwist gebied. Het is dus van groot belang om je omgeving goed in de gaten te houden als je vriendschappelijke provincies verlaat want er wordt vrijwel constant gevochten tussen spelers.

Los van de vele één op één gevechten kun je ook met veertig man een raiding group oprichten en zo een vijandelijk gebied, dorp of kasteel binnenvallen. Dit zal in de toekomst nog eens uitgebreid worden met Battlegrounds, speciale gebieden puur en alleen ingericht voor grootschalige confrontaties.

Eén tip; een speler van de tegenpartij kan jou pas aanvallen nadat jij voor het eerst in het spel actie hebt ondernomen tegen een vijandelijke speler. Vanaf dat moment is het jachtseizoen blijvend geopend in Azeroth. Doe dit dus pas als je genoeg vertrouwen in je vaardigheden hebt en klaar bent om je in de eeuwigdurende strijd te mengen tussen The Horde en The Alliance.



INTERNET

Azeroth kan mede door z'n enorme omvang een nogal intimiderende wereld zijn als je 't voor de eerste keer bezoekt. Er zijn gelukkig wel de nodige hulpmiddelen op het internet te vinden om het leven aldaar te vergemakkelijken.

Het eerste dat ik je kan aanraden is het downloaden van Cosmos (www.cosmosui.com), een extra user interfaceprogramma dat vele voordelen met zich meebrengt. Deze software geeft je ongekende customizing mogelijkheden en maakt het mogelijk meerdere balken te creëren waar jouw vergaarde acties staan. Onmisbaar als je eenmaal een stukje op weg bent met je avontuur en flink wat skills hebt vergaard.

Verder is Cosmos gekoppeld aan de site www.thottbot.com, waar je alle mogelijke info met betrekking tot World of Warcraft vindt; van items en wapens tot quests en locaties van NPC's aan toe.

Ook www.allakhazam.com is een aanrader. Helemaal handig is het dat beide sites je coördinaten verschaffen van wat je ook zoekt in Azeroth, die je vervolgens met behulp van Cosmos op jouw map kan opzoeken.

24/7

Het is geen nieuws dat Azeroth een wereld is die zijn eigen leven leidt, of jij daar nou deel van uitmaakt of niet.

Zelda The Ocarina of Time introduceerde een wereld waar net zoals bij ons de tijd verstrijkt en het dag en nacht wordt. In Azeroth gebeurt dit ook maar dan realtime. Is het bij jouw vier uur 's middags, dan is het in Azeroth ook vier uur 's middags. De spelwereld kent dus 24 uur!

Dit betekent dat als je de game alleen maar 's nachts speelt, je de omgevingen nooit in het daglicht zal zien. Als je dus tijdens het spelen de virtuele zon ziet opkomen, dan weet je wel hoe laat het is (te laat). Dit draagt op een ongekende manier bij aan de sfeer.

Als jij overdag een ondergronds complex betreedt en daar pas 's avonds weer in het donker uitkomt heb je echt het idee een dag hard te hebben gewerkt.

Azeroth kent zelfs zijn eigen postnetwerk en veilinghuis. Als ik dus tegenwoordig 's ochtends opsta en mijn mail en lopende veilingen check, heb ik het niet meer over e-mail en ebay... dat is zooooo 2004.



CHAT

WoW maakt gebruik van een chatfunctie - een simpel IRC programma - waar de vaagste discussies en oproepen langskomen. Vragen van mensen die willen weten onder welke categorie de mechanische eekhoorns zijn te vinden in de Auction House of die een Alchemist zoeken om water in lucht te transmuteren (dit zijn serieuze vragen, waar serieus op wordt gereageerd).

Om de conversaties over de chat zo snel en makkelijk mogelijk te laten verlopen, wordt gebruik gemaakt van de nodige slang en afkortingen. Het MMORPG taaltje kan in eerste instantie nogal verwarrend overkomen. Je zou bijna denken dat je op de Koreaanse server bent beland. Een klein woordenboekje kan dus geen kwaad.

AC: Armor Class
Add: Een tweede vijand
AFK: Away From Keyboard
Aggro: Agressie van een vijand
AH: Auction House
AoE: Area of Effect
ATM: At The Moment
BRB: Be Right Back
DD: Direct Damage
DoT: Damage over Time
Farmen: Experience en Gold verzamelen (ook wel grinden genoemd)
Gank: Speler overvallen
GJ: Good Job
GL: Good Luck
Grats: Gefeliciteerd
IDD: Indeed
Imba: Imbalanced
IMO: In My Opinion
K: Okay
LFG: Looking For Group
LFM: Looking For Member
LOL: Laugh Out Loud
Mob: Vijand
Named: Speciale vijand
Nerf: Bijstellen van character balans door de ontwikkelaar
NP: No Problem
OMFG: Oh My Fucking God
OMG: Oh My God
OMW: On My Way
OOM: Out Of Mana
Pull: Het lokken van één vijand
ROFL: Rolling On the Floor Laughing
Spam: Één actie herhalen
WTB: Want To Buy
WTF: What The Fuck
WTS: Want To Sell

SLECHT NETWERK

Is er dan geen slecht woord te vertellen over WoW?

Jawel hoor want het netwerk laat nog wel eens te wensen over. De servers kennen de nodige lag op druk bezochte locaties en het is tijdens de bèta test zelfs wel eens voorgekomen dat de hele handel vastliep (tweemaal tot op heden).

Het rumoer dat uit Amerika klinkt doet vermoeden dat daar na het uitkomen van de game nog steeds niet alle problemen zijn verholpen. Hopelijk krijgt Blizzard het uiteindelijk voor elkaar om het netwerk probleemloos te laten draaien want los van deze kleine technische kanttekening, heb ik helemaal niets op World of Warcraft aan te merken.

ONELINERS

DONKEY KONG KING OF SWING



Dit slingerspelletje is innovatief en vernieuwend tot in z'n vezels, maar dat staat in dit geval nog niet garant voor een bevredigende spelervaring.

GBA 65 SCORE

ASTRO BOY



Een driedimensionaal avontuur maar in feite zo plat als een dubbeltje, eentonig en ronduit saai.

PS2 50 SCORE

SKI RACING 2005



Met je ski's aan een berg op lopen is leuker. Bah!

PS2 20 SCORE

EYE TOY MONKEY MANIA



Stompzinnige spelletjes met die geinige aapjes uit Ape Escape in de hoofdrol.

PS2 50 SCORE



DEAD OR ALIVE

Ik stel mezelf heel vaak de vraag: wat voegt online nu toe aan een bepaalde titel? Oké, bij Halo 2 voegt het wat toe; de verschillende wedstrijden die je online kunt spelen met of tegen elkaar vind je niet in je eigen huiskamer. Hetzelfde geldt voor World of Warcraft of het in dit nummer besproken City of Heroes. Die werelden bestaan alleen online en kun je niet met een paar man in je huiskamer creëren.
Bij Dead Or Alive Ultimate (DOAU) is het online gedeelte leuk als extraatje, gewoon omdat je het hele strijdtoneel in je eigen huiskamer af kan laten spelen, niks meer of niks minder. DOAU is gewoon een vechtspelletje tussen twee mensen, die of naast elkaar op de bank zitten of via een headset tot elkaar spreken en ver van elkaar verwijderd zijn, wildvreemden of vrienden.
In DOAU vecht je, man tegen man of vrouw tegen vrouw of man tegen vrouw enfin je begrijpt het wel. Als spel zit het goed in elkaar en ook online zal het werken.
Enige probleem is dat je onderhevig bent aan externe factoren zoals lag of irritante tegenstanders. Thuis op de bank heb je daar geen last van. Hoewel je wel irritante tegenstanders kunt hebben maar die kun je dan real life een knal verkopen.
Persoonlijk voel ik er niet zoveel voor om dit spel online te spelen. Ik ben iemand die liever op de bank hangt met wat vrienden om me heen. Toch voel ik dan wel weer veel voor een MMORPG zoals City of Heroes waarin je verplicht wordt om online te spelen.
Tja, zolang een spel optimaal gebruik maakt van het online aspect hoor je mij niet klagen. Dat geldt voor DOAU in iets mindere mate, hoewel het vechten online natuurlijk wel goed verloopt en dik in orde is.

JEROEN









PLAYABLE VIA XBOX LIVE

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004 - 2005



Wederom een footie die je de mogelijkheid geeft om een potje online te ballen. Zolang je maar geen last van lag hebt verloopt alles vlekkeloos. Jammer alleen dat UEFA Champions League het te spelen spel is. Deze game staat nu niet echt bekend als het beste (online) voetbalspelletje. PS2 bezitters zijn beter uit met FIFA en de Xbox bezitters kunnen zich helemaal onder laten dompelen in het speelgenot van Pro Evolution Soccer 4.
Speelbaar? Ja. Zijn er betere? Ja!





PLAYABLE VIA XBOX LIVE EN PLAYSTATION NETWORK GAMING



DEMOCHECK

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

De derde Splinter Cell verschijnt op alle platformen maar op PC ziet deze game er zonder twijfel het allermooiste uit. Genieten van een schaduw en lichtspel in deze dope demo dus!

Score:

www.splintercell.com/uk/



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Lekker knallen met de Star Wars vibe. Hoewel Republic Commando nu eens niet zo'n typische Star Wars game is. En dat kan voor sommigen juist een aanbeveling zijn.

Score:

www.lucasarts.com



FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

Fans van superhelden games (zoals City Of Heroes) moeten deze demo zeker even gaan checken. En fans van de vorige Freedom Force game hebben dat natuurlijk al gedaan.

Score:

www.freedomfans.com/ffvttr/



GTR FIA GT RACING

Het is voor bikkels maar die krijgen dan ook wel een racesim waar ze u tegen zeggen.

Score:

Web: www.10tacle.com/gtr-game/



WEER NIEUWE HALF-LIFE 2 GOODIES

Voor de onwetenden die HL 2 al een tijdje niet hebben opgestart; Valve heeft een hele reeks updates en nieuwe goodies voor Half-Life 2 Deathmatch, Counter-Strike: Source en de Source engine zelf. Dat betekent dat voor Half-Life 2: Deathmatch nu eindelijk de Slam, Stunstick en de Crowbar beschikbaar zijn. Ook zijn er de nodige pacthes en nieuwe Counter-Strike maps.

De Source engine heeft eveneens een update gekregen. Valve heeft high dynamic range lighting aan de engine toegevoegd. Om deze nieuwe feature te laten zien heeft men een speciaal level ontworpen dat gratis beschikbaar wordt gesteld aan mensen met bepaalde, superhoge systeemspecificaties. Het level heet The Lost Coast en is een bewerkte versie van een deel van het Highway 17 level. Het deed ons eerlijk gezegd denken aan het Griekse eiland Santorini.





MODS & MAPS

■ De mapmaker voor Splinter Cell: Pandora Tomorrow is te downloaden. Meer info vind je op: www.ubi.com/US/Downloads/Info.aspx?dlId=738

■ Het WingMan Team van Logitech heeft onlangs nieuwe drivers uitgegeven voor het gebruik van de Driving Force Pro op de PC. Met deze drivers zal het van oorsprong exclusieve PS2 stuur ondersteund worden op de PC. De DFP heeft op de PC betere force feedback en een hogere resolutie dan welk ander racestuur van Logitech. De bèta drivers haal je hier: www.wingmanteam.com/files/Patches/beta/LGS460ENU.exe.

■ Blizzard komt met een nieuwe patch voor... StarCraft. Say what? Jawel, de stoffige strategiegame Starcraft krijgt een update. In verschillende landen wordt de game nog door een groot aantal fanatieke gamers gespeeld; vooral in Zuid-Korea. Netjes van Blizzard



PC TELEX

■ Epic heeft onlangs bevestigd dat er in 2005 geen nieuwe Unreal Tournament of Unreal 3 zal verschijnen. Wel verschenen, is de nieuwe patch voor Unreal Tournament 2004. Patch 3355 om precies te zijn. De 12,65MB kun je hier downloaden: http://download.beyondunreal.com/fileworks.php/official/ut2004/ut2004-winpatch3355.exe
Om 'm te kunnen draaien moet je wel over het ECE bonus pack beschikken.



■ Omdat het gratis propagandaspel America's Army op de PC een enorm succes is geweest, heeft Ubisoft besloten om samen met het Amerikaanse leger een consolegame op de markt te brengen volgens dezelfde succesformule. Met de naam America's Army: Rise of a Soldier moet de game deze zomer op PS2 en Xbox verschijnen. Het spel kent een uitgebreide singleplayer campagne en multiplayer spelmodes. Hierin kun je zowel met 16 spelers online als singleplayer co-op spelen.

■ Battlefield 2 is uitgesteld. De game moet nu in juni uitkomen. Wel verschijnt er binnenkort nog een soort GOLD versie van Battlefield Vietnam met extra maps en nieuwe content.

■ Een afwijkende MMORPG is de game Auto Assault van NetDevil en NC Soft. Hierin staan gevechten met auto's in een post-apocalyptische wereld centraal. Alles draait in Auto Assault om het upgraden en verbeteren van je voertuig. Dankzij de Havok 2 physics engine is veel vernietigbaar en gedragen de brokstukken zich overeenkomstig echte explosies en bominslagen. Dat kan nog gezellig worden online.



■ Dreamcatcher Games heeft een speciale verzameleditie van Painkiller uitgebracht onder de naam Black Edition. Deze editie komt met het originele Painkiller en de uitbreiding: Battle out of Hell. Naast de twee games vind je ook nog een 'making of' van de game, de titelsong door rockband Mech, een trailer van de Xbox-versie van Painkiller, enkele mapping en editing tools en een aantal Cyberathlete Professional League (CPL) verbeteringen.



DUAL TRIGGERS GAMEPADS

[illegible]

2-IN-1 DUAL TRIGGER

PRIJS: € 29.99



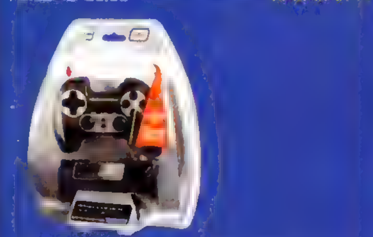
WIRELESS DUAL TRIGGER (PS2)

PRIJS: € 29.99



ADVANCE WIRELESS DUAL TRIGGER (PS2)

PRIJS: € 39.99



WIRELESS DUAL TRIGGER (PC)

PRIJS: € 29.99



MONITOR EN TV-SCHERM INEEN: SONY HT

Het kan al jaren; consolegames spelen op een PC monitor, of PC games spelen op een tv. Dan moest je wel een bepaalde videokaart hebben of bepaalde kabels. Echt toegankelijk was het in ieder geval niet.

Tot nu dan want Sony komt met speciale HT schermen. De HT-serie is op dit moment verkrijgbaar in twee versies: een 17-inch 16:9 breedbeeldscherm met een resolutie van 1280 x 768 en een 19-inch scherm met een resolutie van 1280 x 1024 SXGA. Beide kunnen dienst doen als PC monitor én als TV scherm waar je je spelcomputers aanhangt.

Alle schermen uit de HT-serie hebben ingangen voor een groot aantal apparaten, zoals spelcomputers, set-top boxen voor kabel- en satelliet-TV en digitale camcorders. Daarmee is de HT-serie klaar voor alle toekomstige ontwikkelingen. De component-ingang biedt tevens ondersteuning voor HDTV-signalen (High Definition). Daarnaast zijn er zowel conventionele analoge als digitale connectoren (DVI-D) voor fraaie PC-beelden. Hebben, hebben, hebben...!



PRIJS: MFM-HT75W € 749 (17 INCH) EN MFM-HT95W € 929 (19 INCH) • DISTRIBUTIE: SONY • INFO WWW.SONY.NL • TEL: 020-6581888

GAMEN OP JE LAPTOP



Dell, de lerse PC gigant, komt met een hele dope gaming laptop: de XPS Generation 2.

Jullie denken nu wellicht 'gamen op een laptop?' Jawel, met een Pentium 4 aan boord en een vette, speciaal daarvoor ontworpen 3D kaart gaat dat als een zonnetje. Niets minder dan nVidia 6800 Go, een special laptop versie van nVidia snelste 6800 kaart, zit onder de kap.

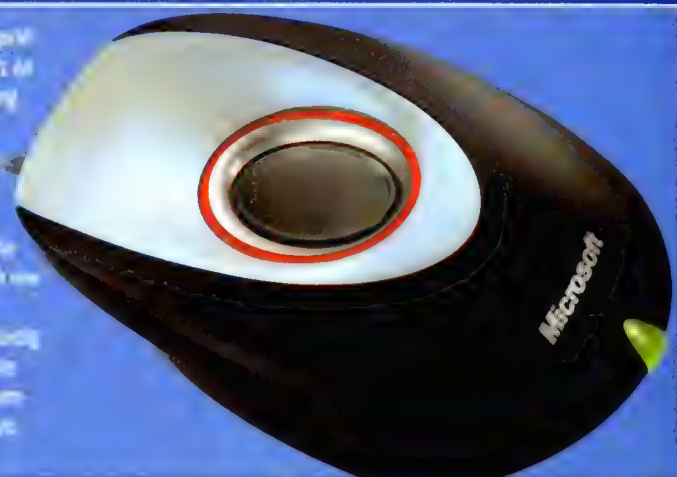
Met name bij LAN-parties biedt de XPS Gen. 2 uitkomst. Niet meer zeulen met je monitor, toetsenbord, muis en PC-toren; je neemt gewoon je laptopje onder je arm mee. Ook de knipperende lampjes aan de zijkant van de laptop en aan de achterkant van het scherm imponeren; je kunt ze wisselen in 16 kleuren. Het ding ziet er superslick uit én is razendsnel.

Volgend nummer meer, in onze speciale Laptop Gaming test!

PRIJS: ROND DE 2000 EURO • DISTRIBUTIE: DELL • INFO: WWW.DELL.NL

MUIS MET VINGERAFDRUK

[illegible]



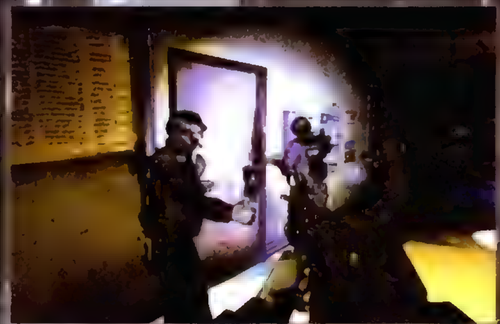
PRIJS: € 89.95 • DISTRIBUTIE: MICROSOFT • INFO:WWW.MICROSOFT.NL

WHEN LIVES ARE ON THE LINE, SWAT ANSWERS THE CALL.



SWAT 4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS





Een schreeuw om hulp. Jij reageert. Leid je elite-eenheid van tactische experts in een stad vol bewapende criminelen en explosieve situaties die alleen door jouw team kunnen worden aangepakt. Neem het op tegen het uitschot van de stad in deze authentieke, spannende topper onder de tactische actie shooters. Want wanneer SWAT wordt opgeroepen moet jij antwoorden.



www.SWAT4.com

PC CD ROM



gamespy





SIERRA




WETEN WAAR JE MEE BEZIG BENT. DE MARINE.

Een paar jongens en ik werden bijeen geroepen voor een speciale missie...

Hill 30 was ons doel.

De reis was zoals verwacht geen pleziertochtje...

...er moesten flink wat kilometers te voet worden afgelegd.

We hadden mazzel als we een schuur vonden voor de nacht...

Confrontaties met de moffen waren onvermijdelijk...

Echter, toen we na wekenlang afzien dan eindelijk de heuvel samen bereikten, *wist* ik gewoon:

Er moest een keer *wat* fout gaan...

VREEMD...HEBBEN WE ZEKER DE VERKEERDE AFSLAG GENOMEN BIJ DU MONT OFZO...

HOE KAN DAT DAN?

HILL 5

HILL 30

JORDI PETERS

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

"Als de berg niet tot Mohammed wil komen, moet Mohammed naar de berg gaan", grijnsde Boris toen hij ons z'n Tekken 5 schijfje toonde. Kale B. ploos 'm helemaal voor jullie uit.



Dat Jeroen de jongste is, weet iedereen inmiddels wel. Maar waarom moet die jongen dat elke keer weer laten blijken? Met gretige handjes en pretoogjes pakte hij nota bene **LEGO STAR WARS** uit de post! Jottum, riep ie ook nog...

Jurjen tekende wat op zijn DS terwijl er wel erg vrolijke geluidjes uit het apparaatje kwamen. **"YOSHI!"** schreeuwde hij telkens terug en krabbelde weer enthousiast verder op het onderste scherm.

JADE EMPIRE werd bij Jan op de harde schijf van zijn Xbox gepompt. De man was bijkans niet meer te houden, hij bleef maar door ouwehoeren over die game.

Nadat Jeroen Midnight Club II "beloonde" met een 60 werd hij steevast door medewerkers van Rockstar op de hoogte gehouden van de ontwikkelingen rond **MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION.** Want pas als ze Jeroen zouden kunnen overtuigen, zou hun doel bereikt zijn.



Jan en J.J. gaan samen met wat lezers **UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT** testen. Ook benieuwd of ze een beetje partij kunnen geven aan die snotneuzen?

POWER UNLIMITED 5 LIGT 25 APRIL IN DE WINKELS

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.abonnee.nu/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Eric van Heest
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
Sales Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Uitgeversverbond Groep publiekstijdschriften
HOI 2005 TIJDSCHRIFTEN